1996年9月1日発行(毎月1回1日発行)第15巻第9号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

SEPTEMBER 1996 9

BASIC Magazine



定価 500Yen

ゲーム機・パソコンを使ったネットワークの世界



©SEGA

楽しもう インターネット
はじめよう パソコン通信

●快適!ネットサーフィン&ホームページ紹介●インターネット設定徹底解剖●初心者が教えるパソ通教室●対戦ゲーム・ネットワークを体験●FAX通信を使いこなそう●ゲーム機でコンシューマ・ネットワークにアクセスせよ!●通信ハード&ソフトの賢い選びかた

★最新ODP対応パソコン(209モデル)一覧表付き

自分でできるパソコン・チューンアップ!!

■9801NS/R,BA,BX,BX2■9821Ae,Be,Ap,Asを

DX4-75MHz〜Pentium100MHz相当に!!

ベーマガ特選電脳市場
コンピュータ・ショップ今月のお買い得商品ピックアップ

クリエイター&プログラマーへの登竜門 プログラム言語講座&投稿プログラム

■だれでも打ち込める24本のプログラムを掲載■Visual BasicでWebブラウザを作ってみよう!

コナミ&セガ発売の気になるWinゲームラインナップ続報!

アーケードゲームとっておき情報





バーチャファイター3
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ラストブロンクス〜東京番外地〜



SUPER SOFT Hot Information
綴じ込み付録 238本の新作ソフト完全掲載!
パソコン全機種,ゲーム機全機種,アーケード・ゲーム,ゲーム・ミュージック

パソコンゲームSelection
ブランディッシュVT/ザ・コンビニなど

速報!! 15年前の名作がPC-9801で復活! ジャンプバグ



マルチメディアのNEC
ゲーム創りに
u[i].flag=0;
sflag = 0;
atcount
0;
dcount = 0;
e ++;
(i=0;1<MAXBAKU;i++)
u[i].flag=0;
i].geometryTop=cube3;
i].gepmetryLength=
eof(cubu 3) / sizeof (init);
i].material = NULL;
if (stage > 2)ending ();
}
/*
* Set Object
*/
void
setobject()
自分だけのゲームを創ってみたい。
ゲームが好きなら誰でも一度は思うよね。
PC-FXGAなら君の
そんな願いをかなえてくれるよ。
ゲームアクセラレータボード
PC-FXGA
PC-9800シリーズ用
●標準価格46,000円(税別)
●好評発売中
※動作環境につきましては、
下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください
ゲームアクセラレータボード
PC-FXGA
DOS/V用
新登場
●標準価格46,000円(税別)
●好評発売中
※動作環境につきましては、
下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください
※PC-FXGAに関する動作環境、技術的なご質問は、PC-FXGAサポートセンターへTEL03(5232)6222 受付時間／月～金(祝日は除く) 9:00～17:00

NEC

触れたい君に。



んーにゅー

PC-FXGAゲームが遊べる創れる本

（PC-FXGA専用ソフト 好評発売中 希望小売価格6,800円(税別)）

奇才ゲームクリエイター「たいにゃん」が贈る、不思議感覚にあふれた3Dポリゴンアクションゲーム「んーにゅー」と、GMAKERスタータキットを使って自分だけのオリジナルゲームを作るための解説書がセットされたPC-FXGA専用ソフトが、ついに登場。これで、今日からキミもゲームクリエイターだ!!

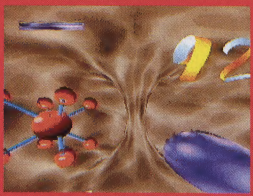
サンプルゲームで遊んでみよう

PC-FXGA専用の、3Dポリゴンアクションゲーム「んーにゅー」の他に、アマチュアが作ったミニゲーム「Mo-on Kids Paradise」「DAGYRUSS」「ROLL OUT」の3本を同時収録。純粋にプレイを楽しむことはもちろん、オリジナルゲーム制作の参考にもなるはずだ。

んーにゅー



▲ヘンな敵キャラがわさわさ登場。思いっきり目が回るぞ。



▲タイミングよく体当りして敵を倒し、アイテムを集めろ。

DAGYRUSS



▲サンプルゲームのひとつ。アマチュアがつくったSTG。

GMAKERスタータキットでプログラミングしてみよう

さあ、いよいよGMAKERスタータキットを使用して、ゲームソフトのプログラミングに挑戦しよう。スプライトのテスト、ポリゴンのテスト、パレットのテスト、そしてゲームプログラミングと、段階をふまえながらプログラミングに必要な知識の基礎が、実践の中で理解できるのだ。



▲簡単なサンプルプログラムを多数収録しているぞ。



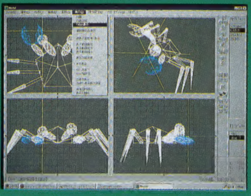
▲実際にゲームを作りながら完成までの流れを説明するぞ。



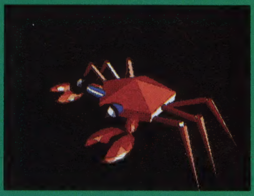
▲GMAKERスタータキットプラスのグラフィックエディタ。

DOGA制作のCGAツール「ポリゴンエディタ」も収録

「ポリゴンエディタ」は、ポリゴンを用いて物体を作るツール。基本的な形状のパーツを変形させ、自分で自由自在にデザインし、組み上げていくのだ。出来上がった物体は、DOGAGENIE1のパーツとして使用したり、GMAKERを使って作ったオリジナルゲームで使用したりできるぞ。



▲基本パーツを変形させ、好きな形に組み上げていけるぞ。



▲組み上げた物体は､パッドで回転､縮小､拡大させて確認できる。



▲DOGAGENIE1でアニメーション再生しているところ。

※ポリゴンエディタは非売品です。プロジェクトチームDoGAのご協力により本ソフトに収録されています。 ※収録されているミニゲームやサンプルプログラムを動作させるには「GMAKERスタータキット」(別売)が必要です。

PC-FXGAでプログラミングに挑戦しよう!!

GMAKERスタータキット

●PC-9800シリーズ用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）●CD-ROM● 発売中●19,800円（税別）
●DOS/V用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）●CD-ROM● 発売中●19,800円（税別）

PC-FX、PC-FXGA用ゲームをC言語で開発するためのオーサリングソフトです。言語ツール、デバッガ、ファイルコンバータ等の基本ツールをパッケージしています。

GMAKERスタータキットプラス

●PC-9800シリーズ用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）●CD-ROM● 発売中●19,800円（税別）
●DOS/V用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）●CD-ROM ●発売日未定●価格未定

GMAKERスタータキットに追加することで、開発環境をさらに強化。SCSIドライバ、CDエミュレータ、アセンブラ、ライブラリ、グラフィックエディタ等を収録しています。

●パソコン通信でPC-FXGAの情報を入手しよう!!●

●PC-VAN「PC-FXプラザ」でPC-FXGAの情報を提供中。コーナーをリニューアルしました。J PCFXGAとご入力ください。
PC-VANに関するお問い合わせ先：NEC PC-VAN事務局 TEL03(3454)6909（代表）
●インターネットで通信販売を行っています。http://www.ntem.co.jp/ntem/ 通信販売に関するお問い合わせ先：NECテクノマーケティング TEL03(3798)0046（ダイヤルイン）

NECホームエレクトロニクス ホームサーバ事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

マイコン
BASIC Magazine

9



SEP.
1996

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン９月号
第15巻 第９号 1996年８月25日印刷
1996年９月１日発行
定価500円（本体485円）
電波新聞社 1996 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田１－11－15 郵便番号141
電話 東京（03）3445-6111（大代表）
振替（東京）5-51961
印刷：奥村印刷㈱ 製本：㈱堅省堂



広告さくいん

ハード

メディア

ソフト

レコード関連

学校関連

パソコン・ショップ

その他

ゲームファン必見！

BMネットワークTODAY
～番外編～

友達に差をつける最新情報が満載！

話題のゲーム・メーカー・ホームページへジャンプ！

誰よりも早く最新ゲーム情報をGETしろ！

アーケード・ゲームの巻

みなさんは，普段どんなホームページを見ていますか？　ベーマガ読者なら，やはりゲームの情報が知りたいはず。

そこで，今回はゲーム・メーカーが開設しているホームページを取りあげていきたいと思います。

企業のホームページは，どこよりも早い新製品情報やプレゼントのコーナーなどもあって，情報通になるだけでなく，思わぬ得をすることもあるので要チェックです。今回は，アーケード・ゲームのメーカーのホームページをチェックします！



ナムコ・ワンダーページ

http://www.namco.co.jp/

『鉄拳』などでおなじみの，ナムコのホームページ。今年の5月1日にオープンしたこのホームページは，ナムコの看板キャラクター『パックマン』の住む『パックランド』を模してレイアウトされています。

このホームページにアクセスすると，パックマンのキャラクターが走りまわったり，『パックランド』のクレジット音が聞こえたりと，遊び心満載のナムコらしいページです。

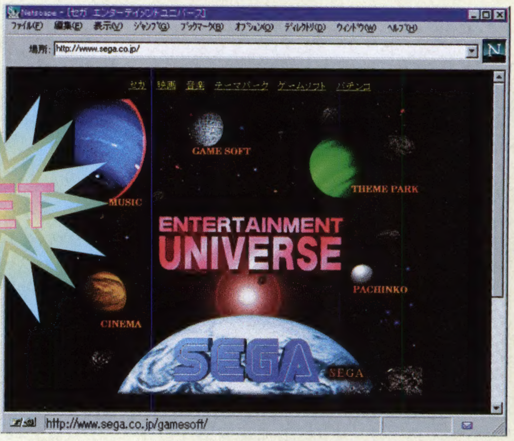
セガ・エンタープライゼス

http://www.sega.co.jp/

セガサターンのインターネット接続も可能になり，ますます期待の高まるセガのホームページ。

会社案内，求人情報の他，アーケード，コンシューマーの新作情報が掲載されており，セガ・ファンならブックマークに加えておきたいページでしょう。

もちろん，『ラストブロンクス 東京番外地』や『バーチャファイター3』など，注目のゲーム情報も満載です！





カプコン

http://www.capcom.co.jp/

7月にオープンしたばかりの，カプコンのホームページ。アクセスしたとたんに，カプコンのゲームに登場する人気キャラクター達が出迎えてくれます。

ここでのオススメは，『カプコンひみつ研究所』。カプコン開発部員が自由に作り込めるこのページは，開発裏話や一見どうでもいい情報（笑）などがあり，なかなか貴重です。ひみつなのにインターネット上にあるというのも変な話ですが (^_^;

SNK

http://www.neogeo.co.jp/



家庭用ゲーム機として，押しも押されぬ人気を誇っているネオジオ，SNKのホームページです。内容は，アーケード・ゲームの速報，隠しフィーチャーの紹介や，関連グッズ，アミューズメント・パークの『ネオジオワールド』の紹介などです。

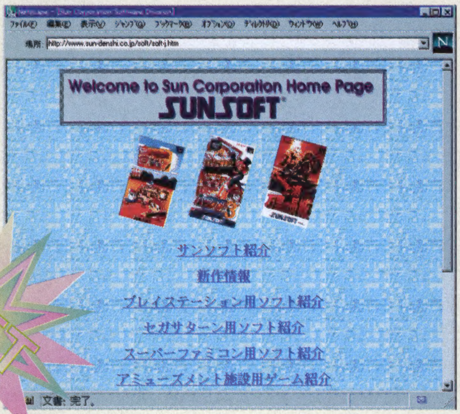
注目したいのは，『SNK Software Gallery』のページ。今までに発売されたネオジオ・ゲームのデータが，まさに満載状態！　裏技などの情報もあるので，データベースとしても楽しめるページです。

サンソフト

http://www.sun-denshi.co.jp/soft/soft-j.htm

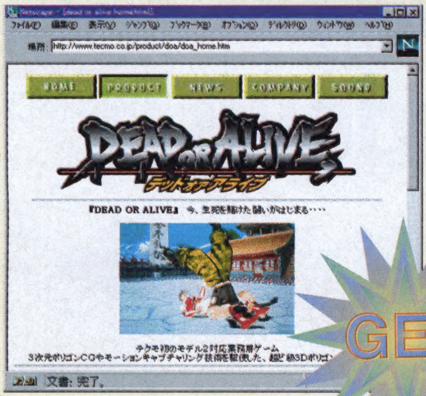
『ギャラクシーファイト』がコンシューマーでも好調な，サンソフトが開設しているホームページです。最新作『わくわく7』のキャラクター紹介，ゲーム・システムの紹介など，ゲーム雑誌よりも“早く”“くわしい”情報が掲載されています。

プレイステーションやセガサターンの新作ソフトの情報も公開されていますので，アーケード・ファンならずとも十分利用価値があるページです！



テクモ

http://www.tecmo.co.jp/



『DEAD OR ALIVE』，『闘姫伝承』など，最近超話題作が目白押しのテクモ。『TECMO INTERNET STUDIO』と題して作られたこのホームページを見れば，テクモの元気のよさの原動力が見つけられるでしょう。

ここでは，サウンド・ルームが設置されており，テクモのゲーム・ミュージックの試聴ができます。インターネットで曲を聴いてみてから，CDを買いに行くこともこれからは増えそうですね。

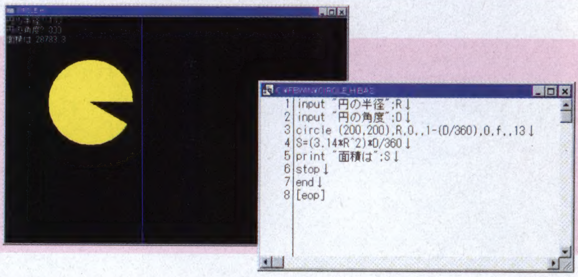
Q1

FUJITSU

N88-BASICのプログラムソースがWindowsで動くの？
はい,F-BASICなら動きます！

Q2「WindowsのDOS窓で動くということですか？」

いいえ、普通のウィンドウです。DOS時代の画面が一つのウィンドウ内で実行されると考えてください。



Q3「動くのはN88-BASICだけですか？」

その他にも、F-BASIC,QuickBASIC,MS BASIC,BASIC/98などのDOS BASICとのソースとデータの互換があります。ほとんどの命令がそのまま、一部はパラメタの変更やデータコンバータを利用して、DOS時代のノウハウを活かすことができます。

Q4「VisualBasicとは、どう違うのですか？」

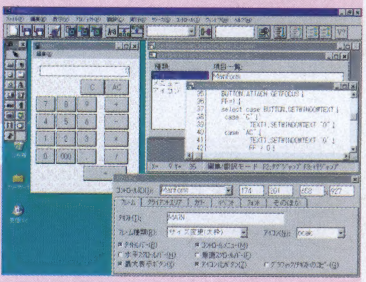
F-BASICは、従来からの逐次処理（手続き）型のプログラミング技法を基本にしています。一方、VisualBasicは、イベント駆動（ドリブン）型のプログラミング技法を採用しています。これまでの資産やノウハウを活用したり、これからプログラミングを学ぼうとする場合にはF-BASICが最適です。

Q5「98で作ったプログラムが、DOS/V機で動くのですか？」

はい、動きます。F-BASICが生成したプログラムは機種に依存しないので、その逆も大丈夫です。Windows95またはWindows3.1のパソコンなら、機種を問いません。また、ランタイムルーチンを結合させせることもできるので、F-BASICのインストールされていない環境でも実行できます。

Q6「Windowsらしいプログラムもつくれますか?ビジュアルプログラミングができますか？」

はい、できます。ここが、F-BASICの一番の特長です。従来からの手続き型プログラムに少し手を加えるだけで、ダイアログボックスやスクロールバーなどGUIを利用したり、ボタンが押されるまで待つイベントドリブンプログラムへの拡張が簡単にできるのです。加えて、クリップボードやOLE連携でF-BASICと他アプリケーションの間でデータを利用しあう、サウンド・CD-ROMドライブをF-BASICプログラムから制御するなどの、Windowsの機能を充分に利用するプログラムへの拡張も簡単です。



Q7「一命令ずつ即時実行できるインタプリタ機能は、ありますか？」

F-BASICには、エディタやデバッガを含めた統合開発環境が標準で用意されています。命令毎に実行結果を確認できるデバッガを使えば、従来のインタプリタ型と同様以上の利用が可能。デバッガで動作確認できたソースをコンパイルして実行プログラムを作ります。

PC−98 DOS/V 対応

F-BASIC for Windows



プログラミングもWindowsの時代。でも、MS-DOSのプログラミングでつちかってきたプログラム・ソースやデータ、知識はムダにしたくない。Windows上でも使いたい。そんなBASICユーザの願いをかなえてくれるのが「F-BASIC for Windows」。ユーザのプログラミングレベルに合わせて拡張もらくらく。プログラミング初心者にも最適です。音楽／映像やゲームの簡単なプログラミングからプログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で実力を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC 386、N88 BASIC、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータおよびVisualBasic ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows 95（16ビットモードで動作）またはMicrosoft Windows V3.1

標準価格35,000円（税別）

■お問い合わせ先

富士通ミドルウェア株式会社

〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）
TEL：045-471-0282 FAX：045-475-1958
受付時間／9：00〜12：00、13：00〜17：00 月曜日〜金曜日（祝日をのぞく）

［詳しい資料をご希望の方はハガキもしくはFAXにて住所、氏名、職業を明記してお申し込みください。］



Listen to me TDK!
マルチメディア時代のTDK光メディア。
□FIX UP
CD-R
650MB/74min
MADE IN JAPAN
オリジナルCDやCD-ROMのテスト版、サンプル版の作成に。
最大記憶容量650MB(音声記録で74分)*という大容量記録が可能なCD-R。TDKは記録膜の感度やディスク精度等を改善。標準速はもちろん、2倍速、4倍速という高速記録に対応。低エラーレートを実現する高信頼性のメディアとなっています。
*モード1記録時
TDK
640MB
2048
BYTES/SECTOR
MO REWRITABLE
画像、音声など、大容量ファイルをフロッピー感覚で、くり返し記録。
直径わずか90mmのディスクでCD-ROMに匹敵する640MB*の大記憶容量を実現したMO-R640N。128MBタイプの5倍という大容量記録においても、低エラーレートを達成する、高信頼性メディアです。すぐに使えるMac用、MS-DOS用フォーマット済MOも同時に登場。*アンフォーマット時
ISO/IEC規格準拠
*右記のディスクはISO/IEC規格準拠の3.5型640MB MOドライブ専用メディアです。他のシステム、ドライブでは使用できません。
CD-R
レコーダブルコンパクトディスク
CD-R63N
記憶容量550MB*/録音時間63分
CD-R74N
記憶容量650MB*/録音時間74分
*モード1記録の場合
MO
3.5型(90ミリ)書き換え可能型
光磁気ディスク
MO-R540N
(540MB：アンフォーマット)
MO-R540MCN
(540MB：Macintoshフォーマット済)
MO-R540DSN
(540MB：MS-DOSフォーマット済)
MO-R640N
(640MB：アンフォーマット)
MO-R640MCN
(640MB：Macintoshフォーマット済)
MO-R640DSN
(640MB：MS-DOSフォーマット済)
*Macintoshはアップルコンピュータ社の商標です。
*MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。
●CD-R、MOの価格はオープン価格です。●お問い合わせはTDKサービスステーションへ ☎(03)5201-7272 [カタログのご請求は] ハガキにご希望の製品名、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、ご使用のパソコンおよびMOドライブ、またはCD-ROMライターの機種名を明記の上 〒103 東京都中央区日本橋1-13-1 TDKサービスステーション「MO/CD-Rカタログ(MB)」係までお送りください。
TDK
*TDKの商品情報及びその他最新情報は、インターネットのホームページでご覧いただけます。http://www.tdk.co.jp/

映像マルチメディア統合VGAボード誕生!



WinX Perfect

64ビットMPEGにTV受信用チューナーを搭載した統合型マルチメディアボード!

S/W MPEG機能

◆高画質を補正するS/W MPEG機能
◆フルモーション/フルスクリーンのデジタルビデオ再生
◆Color Space Conversionロジック内蔵
◆Line Buffer Conversionを使用する強力な H/W X/Y Interpolationロジック内蔵
◆Video CD, Karaoke CD, MPEG, AVIなどさまざまなデジタルビデオフォーマットをサポート

S/W MPEGの使用条件
Pentium 75MHz級PC, DOI機能を有する64ビットVGAボード、メインメモリ 8MB以上、CD-ROMドライブ4倍速以上、Windows互換オーィオボード

VIDEOオーバーレイ機能

◆ Picture Man S/Wによる動画像／静止画像キャプチャ機能
◆画面上での位置、色彩、明暗の調整機能
◆ VESA VAFC及びビデオ入力、ポートを通じたライブビデオ入力
◆自然な画質処理のためのAnti-Terning 機能
◆H/WによるFull画面まで処理可能なVideo Scaling機能

64ビットVGA機能

TGUI9682XGiチップ採用による高速処理
◆PCIローカルバス方式の64ビットTGUI9682XGiチップ搭載
◆高性能64ビットウィンドウグラフィックアクセラレータ内蔵

標準4MBビデオメモリが提供する最高の解像度とカラー数
◆基本4MBのビデオメモリ搭載
◆DRAM 4MB装着時1024x768以下でフルカラーサポート
◆DRAM 4MB装着時最高1600x1200で256色サポート

22種類の豊富な応用S/W ドライバー支援
◆日／英Windows3.1, Windows NT3.1, 3D Studio 1.0/2.0/3.0, Animation Pro 1.x/2.x, AutoShado 2.x
◆英文OS/2.21, AutoCAD/386 R10/R11/R13, Word perfect 5.x/6.0, Lotus1-2-3 R2.x/3.x,Symphony2.x, MS Word(for DOS) 5.x/6.0等

3D MAX機能

仮想現実 S/W製作・鑑賞
◆PC用仮想現実システム 3D MAXの有/無線方式ボード機能搭載。
◆3D MAXjr(3D MAX 用ゴーグル+S/W)「別売り」でPC上に仮想現実構築可能。
◆仮想現実　立体映像　S/W鑑賞　S/W製作機能。

応用プログラム6種同梱
◆KASAN MPEG Player / DPMSプログラム
◆ Windows用Graphic Tool "Picture Man 3.0SE"
◆Overlayビデオ制御プログラム / TV-TunerプログラムVEM(Video Enviroment Manager)

TV受信機能

◆TV専用オーディオプロセッサ標準装備
◆ UHF/VHF及び有線放送各2～69チャンネルまで受信
◆チャンネル及び放送局名メモリ機能

製造元： KASAN カサン・エレクトロニクス株式会社
輸入元：アリカ東京商事マルチメディア事業部
〒154 東京都世田谷区桜新町1-12-13
Tel.03-3428-5560(代) Fax.03-3428-6368

総販売元： JPC 株式会社 ジェイ・ピー・コーポレーション
〒141 東京都品川区上大崎3-3-1 三陽ビル 3F
Tel. 03-5449-1871(代) Fax. 03-5449-1875

マイコンソフト



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ©SNK1995

XRGB-1は家庭用のビデオデッキやレーザーディスク・プレイヤーなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。



※写真は開発中のものです。デザインなど、予告なく変更する場合がありますので、ご了承ください。

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格 26,800円(税別) 好評発売中

■XRGB-1セット内容 XRGB-1本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用RGB変換ケーブル(入力用)、IBM PC用RGB変換ケーブル(出力用)、オーディオ変換ケーブル、微調整ドライバーが同梱されています。
ビデオ・接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

■入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号はパソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器を切り替えて使うことが可能です。

(上記3入力端子のうち、2つ以上の入力がある場合、21ピンRGBマルチ端子・Sビデオ端子・ビデオ端子の優先順位となります。)

■対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz(640×480ドット)または、水平同期周波数15kHz(200ライン)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

★水平同期周波数31kHz(640×480ドット)の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例

VGAまたはPC-9821対応ディスプレイ	MITSUBISHI RD17G,MAG MX17S 飯山電機 MF-8617B,NANAO 54T NEC PC-KM152,153R,173 ICM LS-2617FN など
FM TOWNS用ディスプレイ	富士通 FMT-DP531,532,8711 など

SHARP製パソコンX68000用ディスプレイ(CZ-600Dなど)は水平同期周波数31KHzの画面モードでは使用できません。

★水平同期周波数15kHzの画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイの例。

メーカー	機種名
NEC	PC-KD861,871,1531V,862,862S,863S,863G PC-TD151,211,PC-TM151
SHARP	CZ-600D,601D,602D,603D,604D,605D,606D CZ-607D,612D,613D,614D,615D,860D,880D CU-15M1,14TV,14HD
FUJITSU	FMT-DP531,532,535,536,5351,5361,8311,8711

★以下のディスプレイは対応していません。
NEC PC-KD854N,855,881,882
SHARP CU-14GD,14FD,14KD,14MD,14PD
EPSON CR-4500,4700,7600,7700
SONY製 Power WIDE(KV-32PW1,KV-28W1)で
使用されたいお客様は、ご購入前に弊社までお問い合わせください。

発売元:電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)	札幌支局 011-641-5591	関東総局 0273-26-3206	名古屋支局 052-261-4541	広島支局 082-228-5581
大阪本社 06-203-3361(大代表)	仙台支局 022-227-7211	松本支局 0263-36-2266	金沢支局 0762-63-8661	高松支局 0878-61-3111
西部本社 092-431-7411(大代表)	新潟支局 025-245-2526	静岡支局 054-289-0121	京都支局 075-221-8021	鹿児島支局 099-226-3630

XRGB-1 接続と対応機種

1



▲XRGB-1本体の入力端子に，ビデオデッキやゲーム機などを接続します。

2



▲XRGB-1の「DISPLAY OUT」からパソコン用ディスプレイに接続します。

3

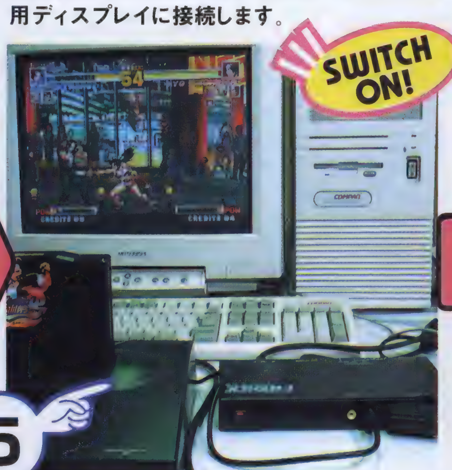


▲全ての接続が終わってから，ACアダプターを接続してください。



4

▲接続例。



5

▲XRGB-1の電源が入っている時は，ゲーム機やビデオなどの映像が表示されます。



6

▲XRGB-1の電源を切ると，パソコンの映像が表示されます（パソコン接続時）。

入力映像の比較例



家庭用テレビにビデオ入力で接続して表示。



XRGB-1を使用し，パソコン用ディスプレイに表示。

■使用RGBディスプレイ：SONY GVM-1415

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの	
SNK	NEO·GEO	NEO·GEO用RGBケーブル	※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/Sと 21ピンRGBマルチケーブル	※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル	※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル	※4

※１ SNK社より発売中。型番 FCG-9　価格2,200円（税別）
※２ 電波新聞社より発売中。型番XMD-2RGB/S（メガドライブ用），XMD-3RGB/S（メガドライブ２用）価格それぞれ6,900円（税別）（注意）XMD-2RGB/Sは，生産中止の商品です。
※３ ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番 SCPH-1050　価格2,500円（税別）
※４ 任天堂社より発売中。型番 SHVC-010　価格2,500円（税別）
※ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※21ピン端子には家庭用ゲーム機の他，業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の機種によってはうまく映らないものもあります。

接続可能なビデオ機器

VHSビデオデッキ，S-VHSビデオデッキ，8ミリビデオデッキ，Hi8ビデオデッキ，レーザーディスク・プレイヤーなど。

※家庭用ゲーム機は，各ゲーム機に標準添付のAV出力ケーブルや，各社から発売されているSビデオケーブルなどで，接続できます。
※ディスプレイによって，ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

WAVE EYE 株式会社ウェーブ・アイ

全メーカー最新機種勢揃い!

全国どこでも 秋葉原特価でご提供!!

安心のウェーブ・アイが安さでパワーアップ!!

★ウェーブ・アイお得なワンポイント!

パソコンを買ってまず困るのは、コンセントが足りないこと!
そこで考えました。デスクトップモデルをお買い上げの方に
1. OAタップ プレゼント!



2. マウスパッドプレゼント

お申し込みは今すぐ 通話料無料のフリーダイヤルで 0120-00-9898 年中無休

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC 98

プラン901 PC-9821Cu10/D

PC-9821Cu10/D(一体型、P100、15″CRT、16MB、1.2GB、4倍速CD、288FAXモデム) …… 338,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
マウスパッド プレゼント
OAタップ プレゼント

定価合計370,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス20,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス なし

プラン902 PC-9821Cx13/S5T

PC-9821Cx13/S5T(P133、15″CRT、16MB、850MB、4倍速4連装CD、144FAXモデム) …… 398,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計440,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス20,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
7,100円×48回	ボーナス なし

プラン903 PC-9821Ct16/F

PC-9821Ct16/F(P166、17″CRT、16MB、1.6GB、4倍速4連装CD、288FAXモデム) …… 498,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計560,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス19,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス19,000円×8回
8,400円×60回	ボーナス なし

プラン904 PC-9821V13/S5C2(D2)

PC-9821V13/S5C2(D2)(P133、15″CRT、16MB、1.2GB、6倍速CD、288FAXモデム) …… 308,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計350,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス25,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
7,500円×48回	ボーナス なし

プラン905 PC-9821V16/S5C2(D2)

PC-9821V16/S5C2(D2)(P166、15″CRT、16MB、1.6GB、6倍速CD、288FAXモデム) 368,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ) 59,800円
GTPCSPIF(スキャナインターフェース) 10,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計480,600円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン906 PC-9821V16/M7C2(D2)

PC-9821V16/M7C2(D2)(P166、タワー、17″CRT、32MB、3GB、6倍速CD、288FAXモデム) 600,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計662,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,800円×48回	ボーナス20,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし

プラン907 PC-9821V20/M7C2(D2)

PC-9821V20/M7C2(D2)(P200、タワー、17″CRT、32MB、3GB、6倍速CD、288FAXモデム) 690,000円
BJC-610JW(カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計762,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

プラン908 PC-9821Xa13/K12

PC-9821Xa13/K12(P133、16MB、1.2GBHD、4倍速CD) …… 318,000円
15インチマルチスキャンディスプレイ 79,800円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
CP-100(デジタルカメラ) 59,800円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計540,400円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス29,000円×6回
7,500円×48回	ボーナス なし

プラン909 PC-9821Xa16/R12

PC-9821Xa16/R12(P166、16MB、1.2GBHD、4倍速CD) …… 398,000円
CPD-17SF8(SONYトリニトロン17″ディスプレイ) 99,800円
BJC-610JW(カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ) 59,800円
GTPCSPIF2(スキャナーインターフェスボード) 10,000円
288FAXモデム…24,800円 OAタップ…プレゼント マウスパッド…プレゼント

定価合計665,200円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス29,000円×8回
9,400円×60回	ボーナス なし

プラン910 PC-9821Xv13/R16

PC-9821Xv13/R16(P133、16MB、1.6GB、4倍速CD) 338,000円
CPD-17SF8R(SONY、17″トリニトロン) 99,800円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計480,600円➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス26,000円×8回
6,900円×60回	ボーナス なし

プラン911 PC-9821Xt16/R16

PC-9821Xt16/R16(Pentium166、ミニタワー、32MBメモリ、1.6GBHD、6倍速CD) 690,000円
CPD-17SF8(SONY、トリニトロン管17インチマルチスキャンディスプレイ) …… 99,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800FAXモデム 24,900円
MS-OfficePro(WIN95) 40,000円
OAタップ … プレゼント マウスパッド … プレゼント

定価合計937,500円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×60回	ボーナス21,000円×10回
6,900円×72回	ボーナス28,000円×12回
10,300円×84回	ボーナス なし

プラン912 PC-9821Nb10/S10F

PC-9821Nb10/S10F(P100、10.4″TFT、16MB、1GB、4倍速CD、288FAXモデム) …… 418,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円

先着50名様、98note大型お買物袋プレゼント!!

定価合計450,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス15,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし

プラン913 PC-9821La10/8A

PC-9821La10/8A(P100、9.5″TFT、16MB、810MB) …… 438,000円
BJC-35V(超小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

先着50名様、98note大型お買物袋プレゼント!!

定価合計495,800円➡ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
6,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス なし

プラン914 PC-9821Na12/S10F

PC-9821Na12/S10F(P120、12.1″TFT、16MB、1GB、4倍速CD、288FAXモデム) …… 538,000円
BJC-35V(超小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

先着50名様、98note大型お買物袋プレゼント!!

定価合計595,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
8,700円×60回	ボーナス なし

プラン915 PC-9821Na13/H10

PC-9821Na13/H10(P133、12.1″TFT、16MB、1GB、4倍速CD) …… 720,000円
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円

先着50名様、98note大型お買物袋プレゼント!!

定価合計782,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,900円×60回	ボーナス29,000円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

新型IBM

プラン916 Aptiva J33

Aptiva J33(P133、14MB、1.6GBHD、15″CRT、CD、288FAXモデム)
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス なし

プラン917 Aptiva H55

Aptiva H55(P150、16MB、2GBHD、2ndキャッシュ、CD、288FAXモデム、17″CRT)
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
7,700円×60回	ボーナス なし

プラン918 Aptiva H56

Aptiva H56(P150、ChipCard、PC Card、17″CRT)
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス22,000円×8回
8,800円×60回	ボーナス なし

プラン919 Aptiva H65

Aptiva H65(P166、16MB、2GBHD、2ndキャッシュ、CD、288FAXモデム、17″CRT)
MJ-810C(カラーインクジェットプリンタ) 59,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
8,700円×60回	ボーナス なし

プラン951 Aptiva H75

Aptiva H75(P200、16MB、2GBHD、2ndキャッシュ、CD、288FAXモデム、17″CRT)
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

ウェーブ・アイ特価

8,800円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
8,700円×72回	ボーナス なし

プラン920 Think Pad365XD

ThinkPad365XD 2625-DJF(P100、8MB、810MBHD、CD、TFT)

定価合計468,000円➡ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス15,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス18,000円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

東芝

プラン921 ブレッツァ

PA1002JA(P166、16MB、1.2GBHD、288FAXモデム、15″CRT) …… 398,000円
MJ-510C(カラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル 3,000円
OAタップ プレゼント
マウスパッド プレゼント

定価合計440,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,800円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,300円×60回	ボーナス なし

プラン922 SatellitePRO420CDT/81

SatellitePRO420CDT/81(P100、11.3″TFT、16MB、810MB、6倍速CD) 438,000円
BJC-35V(超小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計495,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス なし

プラン923 TECRA 720CT/1.2

TECRA 720CT/1.2(P133、12.1″TFT、1024×768、16MB、1.2MB、288FAXモデム) …… 898,000円
BJC-455J(A3対応カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円

定価合計980,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×60回	ボーナス35,000円×10回
7,900円×72回	ボーナス34,000円×12回
5,900円×84回	ボーナス37,000円×14回

プラン924 リブレット

PA1225JT(DX4/75、TFT、8MB、270MBHD)
8MB増設メモリ

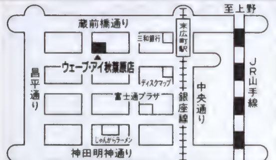
特価168,000円

9,800円×12回	ボーナス32,000円×2回
5,900円×18回	ボーナス28,000円×3回
7,900円×24回	ボーナス なし

スタッフ募集!!

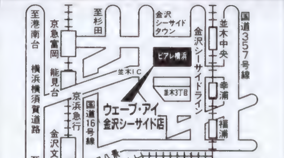
●正社員
●アルバイト
※18〜30才まで
経験者優遇
※委細面談、当社規定により優遇致します。
☎0466-44-0432
担当/小林・小黒(受付/月〜金 10:00〜18:00)

秋葉原店



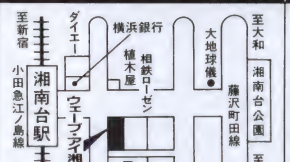
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店(ビアレ横浜内)



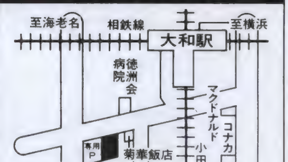
TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ビアレ横浜3F

湘南台店



TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

P&Aならではの新品パソコン **5年保証**

<業界No,1のP&Aメンテナンスサポート>

最高の保証システム
① 業界最長の新品パソコン5年保証(メーカー1年+P&A4年保証)
(※モニター・プリンターは3年保証、一部商品は除きます)
② 初期不良交換OK!!
③ 配達日の指定もOK!!
√ 夜間配送だってOK!!
(※PM6:00〜PM8:00の間、一部地域は除きます)

便利でお得なお支払いシステム
① 翌月一括払い、金利/手数料無料!!
② 業界No,1の超低金利!!
③ 現金一括払いも当然OK!!
√ 9ヶ月先からのスキップ払いもOK!!
⑤ ボーナスだけでの10回払いもOK!!
= 84回までの分割、ボーナス併用もOK!!
Δ ステップアップクレジットだってOK!!
⑧ 大学生の方にはカレッジクレジットもご利用になれます。
⑨ 月々のお支払いは、なんと¥1,000から!!
⑩ 商品到着払いOK!!(代引き手数料が必要となります。10万円まで900円)

法人向けリースシステム
業務に最適なシステムを構築致します。損金処理が可能なリース契約を是非ご利用下さい。

注目!! 冬のボーナス一括払い手数料(金利)無料(9月末/10月末/11月末/12月末のいずれかをご指定下さい。)

NEC NOTE (送料¥1,000)



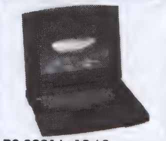
New
PC-9821 Nb10/5
● Pentium/100MHz・8MB
● 10.4インチTFTカラー
● HDD:540MB(WIN95)
定価¥298,000
➤P&A特価¥204,800



New
PC-9821 Nb10/S10F
● Pentium/100MHz・16MB
● 10.4インチTFTカラー
● HDD:810MB(WIN95)
● CD-ROM・FAXモデム
定価¥418,000
➤P&A特価¥284,800



New
PC-9821 Na12/S10F
● Pentium/120MHz・16MB
● 12.1インチTFTカラー
● HDD:1GB/FAXモデム
● 4倍速CD-ROM
定価¥538,000
➤P&A特価¥364,800



PC-9821 La10/8 model A/B
● Pentium/100MHz・16MB
● 9.5インチTFTカラー
● HDD:810MB(一太郎6.3他)
定価¥368,000
➤P&A特価¥242,800

- PC-9821 Nb10/S8 NEW ……定価¥368,000 ➤ 特価¥249,800
- PC-9821 Na12/S8 NEW ……定価¥488,000 ➤ 特価¥331,800
- PC-9821 Na13/H10 ……定価¥720,000 ➤ 特価¥398,000
- PC-9821 La10/5 modelA/B ……定価¥328,000 ➤ 特価¥218,000
- PC-9821 La10/8 modelA/B ……定価¥368,000 ➤ 特価¥242,800
- PC-9821 La10/S8 modelC/D NEW ……定価¥410,000 ➤ 特価¥279,000

NEC-98シリーズ (送料¥2,000)

VALUE STAR
- PC-9821 V12/S5R model C/D ……定価¥313,000 ➤ 特価¥179,800
- PC-9821 V13/S5 model C2/D2 NEW ……定価¥308,000 ➤ 特価¥209,800
- PC-9821 V13/S5 model E2/F2 NEW ……定価¥338,000 ➤ 特価¥237,800
- PC-9821 V16/S5 model C2/D2 NEW ……定価¥368,000 ➤ 特価¥249,800
- PC-9821 V13/M7 model C2/D2 NEW (ミニタワー型) ……定価¥408,000 ➤ 特価¥278,000
- PC-9821 V16/M7 model C2/D2 NEW (ミニタワー型) ……定価¥600,000 ➤ 特価¥414,800
- PC-9821 V20/M7 model C2/D2 NEW (ミニタワー型) ……定価¥690,000 ➤ 特価¥476,800
- PC-9821 V20/M7 model E2/F2 NEW (ミニタワー型) ……定価¥720,000 ➤ 特価¥505,000

98MulTi CanBe
- PC-9821 Cb10/T model A/B ……定価¥298,000 ➤ 特価¥199,800
- PC-9821 Cu10/D model A/B NEW ……定価¥338,000 ➤ 特価¥226,800
- PC-9821 Ct16/F model A/B NEW ……定価¥498,000 ➤ 特価¥334,800
- PC-9821 Cr13/T model A/B ……定価¥398,000 ➤ 特価¥269,800

98MATE X・R
- PC-9821 Xc13/S5modelA/B (15"CRT付) NEW ……定価¥308,000 ➤ 特価¥209,800
- PC-9821 Xc13/S7modelA/B (17"CRT付) NEW ……定価¥408,000 ➤ 特価¥278,000
- PC-9821 Xa13/W12 + MF-8515F NEW ……定価¥327,800 ➤ 特価¥231,800
- PC-9821 Xa16/W16 + MF-8515F NEW ……定価¥397,800 ➤ 特価¥276,800
- PC-9821 Xa16/W30 + MF-8515F NEW ……定価¥507,800 ➤ 特価¥355,800
- PC-9821 Xv13/W16 + MF-8515F NEW ……定価¥387,800 ➤ 特価¥271,000
- PC-9821 Xv20/W30 + MF-8515F NEW ……定価¥619,800 ➤ 特価¥432,800
- PC-9821 Ra20/N12 + MF-8515F NEW ……定価¥437,800 ➤ 特価¥305,800

Fujitsu FMVシリーズ (送料¥2,000)

今、最も話題の NEW DESKPOWER

- CE (FMV5DCE-21/22/23) ……定価¥278,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- SE (FMV5DSE-251/252/253) ……定価¥308,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- SE (FMV5DSE-271/272/273) ……定価¥348,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- SP (FMV5DSP-251/252/253) ……定価¥348,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- SP (FMV5DSP-271/272/273) ……定価¥388,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- TE (FMV5DTE-251/252/253) ……定価¥358,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- TS (FMV5DTS-271/272/273) ……定価¥438,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- TS-M (FMV5DTS-271M/272M/273M) ……定価¥488,000 ➤P&A特価TEL下さい!!
- TP (FMV5DTP-271M/272M/273M) ……定価¥588,000 ➤P&A特価TEL下さい!!

PC-98MATE X・Rのモニターを変更の場合は

(ご注意) VALUE・STAR等のCRTセットモデルはモニターの変更はできません。
<<セットのモニター = MF-8515 (iiyama / 15"・0.28) ……定価¥39,800>>

- MF-8517E (iiyama) (17"・0.28) ……定価¥69,800に変更の場合¥22,800
- MF-8617E (iiyama) (17"・0.26) ……定価¥79,800に変更の場合¥27,800
- MF-8617ES (iiyama) (17"・0.26) ……定価¥84,800に変更の場合¥31,800
- MT-8617E (iiyama) (17"・0.25ダイヤトロン) ……定価¥89,800に変更の場合¥36,800
- MT-8617ES (iiyama) (17"・0.25ダイヤトロン) ……定価¥94,800に変更の場合¥42,800
- MF-8221E (iiyama) (21"・0.28) ……定価¥168,000に変更の場合¥112,000
- MT-8521E (iiyama) (21"・0.3ダイヤトロン) ……定価¥198,000に変更の場合¥135,000
- RD-17GXII (三菱) (17"・0.25ダイヤトロン) ……定価¥128,000に変更の場合¥46,800
- RD-17GII (三菱) (17"・0.25ダイヤモンドトロン) ……定価¥198,000に変更の場合¥59,000
- PC-KM153R2 (NEC) (15"・0.28) ……定価¥69,800に変更の場合¥5,800
- PC-KM155 (NEC) (15"・0.25クロマクリア管) NEW ……定価¥79,800に変更の場合¥20,800
- PC-KM173R (NEC) (17"・0.28) ……定価¥118,000に変更の場合¥38,800
- PC-KM175 (NEC) (17"・0.25クロマクリア管) NEW ……定価¥118,000に変更の場合¥46,800
- PC-TM151 (NEC) (15"・0.28・TV付) ……定価¥79,800に変更の場合¥11,800
- PC-TM171 (NEC) (17"・0.28・TV付) ……定価¥128,000に変更の場合¥55,000
- LCM-15FX (ロジテック) (15"・0.28) ……定価¥49,800に変更の場合¥3,800
- LCM-17FX (ロジテック) (17") ……定価¥79,800に変更の場合¥26,500
- CPD-15SF8 (SONY) (15"・0.25トリニトロン) ……定価¥64,800に変更の場合¥15,000
- CPD-17SF8R (SONY) (17"・0.25トリニトロン) ……定価¥99,800に変更の場合¥40,800
- EV151 (TAXAN) (15"・0.25トリニトロン) ……定価¥74,800に変更の場合¥10,800

を加算して下さい。

■ NEC (マルチシンク15/17TV)
● TV機能・水平:15.5〜65.0KHz



PC-TM151 ……特価¥44,800
PC-TM171 ……特価¥88,000

■ NEC
Aterm IT45-DSU (TA)
(アナログ2ポート・DSU内蔵)



定価¥64,800 ➤ 特価¥49,800

今月の特選品

■ NEC (New VALU STAR) New
PC-9821 V13/S5Rmodel C2/D2
● Pentium/133MHz・16MB
● HDD:1.2GB(一太郎他)
● CD-ROM・FAXモデム
※ 15"CRT付
定価¥308,000の品
P&A特価¥209,800



■ NEC (VALUSTAR・FAXモデム内蔵モデル)
PC-9821 V12/S5Rmodel C
● Pentium/120MHz・16MB
● HDD:850MB(一太郎6.3)
● CD-ROM・FAXモデム
※ 15"CRT付
定価¥313,000の品
P&A特価¥179,800



■ Fujitsu (New DESK POWER)
FMV-5DSE251/253
● Pentium/133MHz・16MB
● HDD:1.2GB(一太郎他)
● 6倍速CD-ROM
※ 15"CRT付
定価¥308,000の品
P&A特価TEL下さい!!



■ iiyama
(17インチマルチスキャンCRT)
MT-8617E
● ダイアモンドトロン
● AGピッチ:0.25
定価¥89,800の品
P&A特価¥69,800



■ NEC (98MATE-X)
(高信頼性のミニタワー機) NEW
PC-9821-Xv13/W16
● Pentium/133MHz・16MB(EDO)
● HDD:1.6GB(Win95他)
● CD-ROM・ネットワーク機能
※ CRTは別売
定価¥348,000の品
P&A特価¥238,000



■ NEC (98MATE-X)
(高拡張性のミニタワー型) NEW
PC-9821 V13/M7model C2/D2
● Pentium/133MHz・16MB(EDO)
● HDD:1.6GB(Win95他)
● 6倍速CD-ROM・FAXモデム
※ 17"CRT付
定価¥408,000の品
P&A特価¥278,000

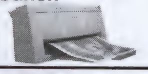


■ NEC (New・CanBe!)
PC-9821 Ct16/FmodelA/B
● Pentium/166MHz・16MB
● HDD:1.6GB(一太郎他)
● MIDI音源標準搭載
● 買ってすぐインターネット!!
定価¥498,000の品
P&A特価¥334,800

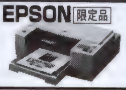


プリンター (PCケーブル付) (送料¥1,000)

■ Canon
BJC-455J
(BJカラープリンター)
● A3対応 ● ハイスピード720dpi
定価¥79,800
P&A特価¥57,800



■ EPSON 限定品
MJ-900C
(BJカラープリンター)
● A3対応 ● 超高画質カラー
定価¥108,000
P&A特価¥45,800



■ NEC
PC-PR101/J110R
【PICTY 110R】
カラー・インクジェット・プリンター
定価¥49,800
P&A特価¥18,500



■ NEC 限定品
PC-PR101/J180
【PICTY 180】
カラー・インクジェット・プリンター
● 600×300dpi(カラー)
定価¥64,800
P&A特価¥29,500



■ EPSON
MJ-500C
マッハ・ジェット・カラープリンター
● PCケーブル付
定価¥49,800
P&A特価¥20,800



■ EPSON
MJ-810C (カラリオ)
● 720dpi
● PCケーブル付
定価¥59,800
P&A特価¥43,800



■ NEC
- PC-PR101/J100L ……定価¥38,800 ➤ 特価¥28,500
- PC-PR101/J110R ……定価¥49,800 ➤ 特価¥18,500
- PC-PR101/J180 ……定価¥64,800 ➤ 特価¥29,500
- PC-PR101/J200 ……定価¥49,800 ➤ 特価¥37,800
- PC-PR101/J400 ……定価¥79,800 ➤ 特価¥51,500
- PC-PR201/65LA ……定価¥148,000 ➤ 特価¥97,800
- PC-PR201/65 ……定価¥115,000 ➤ 特価¥69,800
- PC-PR201/40 ……定価¥59,800 ➤ 特価¥38,800
- PC-PR820 ……定価¥160,000 ➤ 特価¥112,800
- PC-PR830L ……定価¥79,800 ➤ 特価¥56,800
- PC-PR1000LW NEW ……定価¥64,800 ➤ 特価¥48,800
- PC-PR2000E ……定価¥198,000 ➤ 特価¥129,000

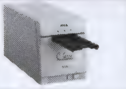
■ EPSON
- MJ-510C ……定価¥39,800 ➤ 特価¥28,800
- MJ-810C ……定価¥59,800 ➤ 特価¥43,800
- MJ-910C ……定価¥89,800 ➤ 特価¥56,500
- MJ-3000C ……定価¥99,800 ➤ 特価¥74,500
- MJ-5100C ……定価¥148,000 ➤ 特価¥108,000
- VP-600 ……定価¥74,800 ➤ 特価¥48,800
- VP-1100 ……定価¥79,800 ➤ 特価¥46,000
- VP-1700 ……定価¥128,000 ➤ 特価¥94,800
- LP-700W NEW ……定価¥69,800 ➤ 特価¥48,800
- LP-1700 ……定価¥108,000 ➤ 特価¥79,800
- LP-8200 ……定価¥188,000 ➤ 特価¥138,000
- LP-9200 ……定価¥258,000 ➤ 特価¥182,800

■ Canon
- BJ-30V ……定価¥39,800 ➤ 特価¥21,800
- BJC-35V ……定価¥54,800 ➤ 特価¥29,500
- BJC-210J ……定価¥29,800 ➤ 特価¥20,800
- BJC-400J ……定価¥59,800 ➤ 特価¥26,800
- BJC-410J ……定価¥59,800 ➤ 特価¥43,800
- BJC-610JW ……定価¥69,800 ➤ 特価¥49,800
- LBP-210 ……定価¥59,800 ➤ 特価¥43,800
- LBP-310 ……定価¥79,800 ➤ 特価¥57,800
- LBP-830 ……定価¥278,000 ➤ 特価¥184,800
- LBP-720 ……定価¥198,000 ➤ 特価¥138,000
- LBP-730 ……定価¥248,000 ➤ 特価¥169,800

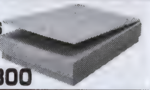
■ ALPS
- MD-2000J ……定価¥79,800 ➤ 特価¥47,800
- MD-4000J ……定価¥89,800 ➤ 特価¥70,800

スキャナー (送料¥1,000)

■ EPSON
FS-1200 WINS/P
● フイルムスキャナ,1200dpi
定価¥69,800
特価¥52,000



■ EPSON
GT-5000 WINP/WINS
● A4/300dpi
定価¥59,800
特価¥42,800



■ EPSON
- GT-9000 WIN (1024階調/600dpi) ……特価¥43,800
- GT-8500 WIN (1024階調/400dpi) ……特価¥72,800

■ HP
- SCAN JET 4C (600dpi,1パススキャン,98用) ……特価¥102,000
- SCAN JET 4P (300dpi,OCRソフト付,98用) ……特価¥62,800

■ シャープ
- JX-250N (400dpi) ……特価¥49,800

■ Fuji
- FV-10 ……特価¥58,800

■ アルファーデータ
- ASC-600N (600dpi、シートフィーダ式) ……特価¥26,800

アクセラレータ/その他 (送料¥1,000)

■ EPSON カラリオPHOTO
CP-100
● 高解像度35万画素
● 5種類の「カラリオ・ソフト付」
● 接続ケーブル付
定価¥69,800
P&A特価¥52,000



■ ウインドウアクセラレータ
- GA-DRV2/98 (I/O.Cバス用、VRAM-2M、SB付) ……特価¥21,800
- GA-DRV4/98 (I/O.Cバス用、VRAM-4M、SB付) ……特価¥29,800
- GA-DRV2/PCI (I/O.PCIバス用、VRAM-2M) ……特価¥20,200
- GA-DRV4/PCI (I/O.PCIバス用、VRAM-4M) ……特価¥28,800
- GA-968V2/PCI (I/O.PCIバス用、VRAM-2M) ……特価¥29,800
- GA-968V4/PCI (I/O.PCIバス用、VRAM-4M) ……特価¥41,300
- GA-KIT-98CI (I/O.PCIバス用接続キット) ……特価¥3,300
- WGN-V2 (メルコ.Cバス用、VRAM-2M、ソフトMPG) ……特価¥15,500
- WGN-V4 (メルコ.Cバス用、VRAM-4M、ソフトMPG) ……特価¥18,000
- WSN-V2 (メルコ.Cバス用、VRAM-2M、PCM) ……特価¥21,000
- WSN-V4 (メルコ.Cバス用、VRAM-4M、PCM) ……特価¥23,300

- WSN-V2M (メルコ.Cバス用、VRAM、MPG、PCM) ……特価¥31,000
- WGP-VG2 (メルコ.PCIバス用、VRAM-2M、3D対応) ……特価¥16,400
- WGP-VG4 (メルコ.PCIバス用、VRAM-4M、3D対応) ……特価¥19,400
- WinDuo (キュービジョン、Cバス用、FM、PCM) ……特価¥35,600

- SRO-F (WSN-V2M用、FM音源チップ) ……特価¥4,800
- TVW-N98 (関西電機、TVチューナ) ……特価¥9,800
- TVW-PN98 (関西電機、ビデオキャプチャー) ……特価¥28,800
- TVW-PTVT (関西電機、TVチューナ) ……特価¥9,500
- TVW-PMPEG (関西電機、MPEG再生) ……特価¥14,300
- MBN-D (メルコ、MPEG+オーバーレイボード) ……特価¥31,000
- TVCC-1 (C・テクニカ、PCMCIA用、TV&キャプチャ) ……特価¥41,100
- TVA-1 (C・テクニカ、スタンドアローン式TVチューナ) ……特価¥27,200
- XRGB-1 (電波新聞社、ゲーム出力アダプタ) ……特価¥20,800
- スロット-3C (C・テクニカ、組立式3スロット拡張ボックス) ……特価¥12,600
- FAN-98 (C・テクニカ、ノート用ファンユニット) ……特価¥3,900
- MC-RS98 (マイクロコア、高速RS232Cボード) ……特価¥12,200
- RSB-3000 (メディアインテリジェント、高速RS232Cボード) ……特価¥11,600
- GV-MTV/98 (I/O多機能ビデオボード) ……特価¥35,000
- EZ110A (エプソン、Zipドライブ) ……特価¥20,800
- LZD-100 (ロジテック、Zipドライブ、ケーブル付) ……特価¥18,800
- LM-100ZP3 (Zipメディア3枚組) ……特価¥6,980

モデム (送料¥1,000)

■ アイワ
- PV-JF288W (FAX/DATAカードモデム) ……特価¥29,800
- PV-EF2880 (28800bps・ボックス型) ……特価¥19,800
- PV-BF288M2 (28800bps・ボックス型) ……特価¥23,900

■ マイクロコア
- MC288XE (28800bps・ボックス型) ……特価¥18,500

■ オムロン
- ME3314B (33600bps・ボックス型) ……特価¥21,300
- ME3314C (33600bps・PCMCIA) ……特価¥29,200

■ I/Oデータ
- DFM288 (28800bps・ボックス型) ……特価¥23,200
- PC-FM288 (FAX/DATAカードモデム) ……特価¥29,800

■ ロジテック
- LFM-288US (ブラウザソフト付) ……特価¥22,000
- LPM-FM288 (FAX/DATAカードモデム) ……特価¥29,800

■ マイクロコム
- DESK PORTE (28800bps・ボックス型) ……特価¥17,500
- DESK PORTE INTERNET (ブラウザソフト付) ……特価¥19,500

ターミナルアダプタ
- TA-64H-95 (ヒューコム) ……特価¥39,800
- PCLIMK TA2A/DSU (OKI) ……特価¥62,800
- ALEX-64/HE (三双電機) ……特価¥37,800
- TA-B64DSU (I・Oデータ) ……特価¥39,800

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。●本広告掲載商品には送料及び消費税は含まれておりません。

SHARP X68000 シリーズ

P&A 最終売りつくし大セール!!

日本が生んだ名機の歴史が終わる。名機入手のラストチャンス!!

P&Aならではの新品パソコン 5年保証

<業界No,1のP&Aメンテナンスサポート>

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証（メーカー1年+P&A4年保証）
（※モニター・プリンターは3年保証、一部商品は除きます）
② 初期不良交換OK!!
③ 配達日の指定もOK!!
④ 夜間配送だってOK!!
（※PM6:00〜PM8:00の間、一部地域は除きます）

便利でお得なお支払いシステム

① 翌月一括払い、金利/手数料無料!!
② 業界No,1の超低金利!!
③ 現金一括払いも当然OK!!
④ 9ヶ月先からのスキップ払いもOK!!
⑤ ボーナスだけでの10回払いもOK!!
⑥ 84回までの分割、ボーナス併用もOK!!
⑦ ステップアップクレジットだってOK!!
⑧ 大学生の方にはカレッジクレジットもご利用になれます。
⑨ 月々のお支払いは、なんと¥1,000から!!
⑩ 商品到着払いOK!!（代引き手数料が必要となります。10万円まで900円）

法人向けリースシステム
業務に最適なシステムを構築致します。損金処理が可能なリース契約を是非ご利用下さい。

注目!! 冬のボーナス一括払い手数料（金利）無料（9月末／10月末／11月末／12月末のいずれかをご指定下さい。）

X68000 / X68030 etc. 新品 （送料¥1,000）

◎ CZ-500C-B 本体
- HD（内蔵）340MB
- メモリ8MB増設（合計12MB）
- コプロ
- SX-Windowインストール済み

処分価格 ¥258,000

◎ CZ-500C-B 本体
- HD（内蔵）340MB
- コプロ
- SX-Windowインストール済み

処分価格 ¥218,000

◎ CZ-500C-B 本体
CZ-500の基本形
処分価格 ¥198,000

◎ CZ-8NJ2
サイバースティック
68ゲームの必需品
処分価格 ¥15,800

中古X68000大処分セール!! （送料¥2,000）

CZ-600C-E 本体 + CZ-600D-E CRT
処分価格 ¥198,000

CZ-653C 本体 + CZ-604D CRT
処分価格 ¥198,000

X68000対応周辺機器 （送料¥1,000）

■プリンター
エプソン
- MJ-800C 特価¥48,500
- MJ-910C 特価¥58,500
- MJ-5100C 特価¥110,000

キャノン
- BJC-410J 特価¥46,300
- BJC-35V 特価¥31,000
- BJC-610J 特価¥53,300

■CD-ROM
メルコ
- CDS-4ES（4倍速） 特価¥16,600

I/Oデータ
- CDG-PX44（4倍速） 特価¥18,000

■MO
Logitec
- LMO-400E 特価¥46,000
- LMO-450H 特価¥49,800

メルコ
- MOS-E230NS 特価¥48,500

■モデム
アイワ
- PV-EF2880 特価¥19,800
- PV-BF288M2 特価¥23,900

オムロン
- ME2814BIII 特価¥21,800

I/Oデータ
- DFM-288 特価¥23,200

■ハードディスク
- GF-540（ジェフ,520MB,12ms） 特価¥26,500
- GF-1000（ジェフ,1GB,9ms） 特価¥36,000
- SHD-BA1000U（ロジテック,1GB） 特価¥26,500

■etc.
- CZ-6BV1 特価¥15,900
- CZ-8NM3 特価¥7,200
- CZ-5MP1（X68030用） 特価¥42,000
- CZ-6BM1A 特価¥19,000

システムサコムボード （送料¥700）
- SX-68MII（MIDI） 特価¥13,500
- SX-68SC（SCSII） 特価¥17,500

MPUアクセラレータ（東京システムリサーチ）

- Xellent 30（XVI） 定価¥59,800 ➤ 特価¥45,000
- Xellent 30S（ACE,EXPERT / II SUPER用） 定価¥54,800 ➤ 特価¥43,000
- Xellent 30 Pro（Pro / ProII） 定価¥54,800 ➤ 特価¥42,000

MPU交換に付、保証（メーカー/当社）は付きませんので、ご了承下さい。

X68用メモリーボード （送料¥700）

■X SIMM IV
XIVシリーズ専用SIMM増設式メモリーボード
- X SIMM IV（634C用） 特価¥13,000
- X SIMM IVc（674C用） 特価¥13,000

増設SIMMメモリー（72pin）
- 4MB（70ns） 特価¥3,800
- 8MB（60ns） 特価¥7,980

■I/Oデータ
- SH-5BE4-8M（30用） 特価¥39,500
- SH-6BE1-1ME（600C用） 特価¥10,200
- PIO-6BE1-AE（ACE / Pro / ProII用） 特価¥10,200
- PIO-6BE2-ME（拡張スロット用） 特価¥19,600
- PIO-6BE4-ME（拡張スロット用） 特価¥33,600

■X SIMM SS
増設SIMMメモリーボード
- X SIMM SS 特価¥17,000

68パワーアップの最終チャンス!!

X68用ソフトウェア （送料¥700）

■シャープ
- Communication SX68K 特価¥14,500
- C-Compiler PRO68K Ver.2.1 特価¥32,500
- SX Window Ver.3.1 特価¥17,600
- CYBERNOTE PRO68K 特価¥16,800
- Teleportion PRO68K 特価¥16,800

■その他
- Double Bookin 特価¥9,600
- CD-ROM Driver Ver.2.1 特価¥3,800
- シャーペンワープロパック Ver.2.0 特価¥7,800
- MU-1GS 特価¥21,000
- XL / Image 特価¥46,000

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
●営業時間 AM10:00〜PM7:00（日・祭）AM10:00〜PM6:00
☎ 03-3651-0148（代）
●定休日／毎週水曜日
FAX.03-3651-0141

富士通 NEW DESKPOWERシリーズ

DESKPOWER SE
15インチCRTセット
- 一太郎 FMV 5DSE251M
- OASYS FMV 5DSE252M
- WORD FMV 5DSE253M

Pentium 133MHz / EDOメモリ 16MB / HDD 1.2GB / 6倍速 CD-ROM / スピーカー付 2W×2 / 15インチ CRT / Mach64 2MB / 28.8kbps FAXモデム

定価¥308,000
値下げ大特価セール中!!

DESKPOWER SP
15インチCRTセット
- 一太郎 FMV 5DSP251M
- OASYS FMV 5DSP252M
- WORD FMV 5DSP253M

Pentium 150MHz / EDOメモリ 16MB / HDD 1.6GB / 6倍速 CD-ROM / スピーカー付 3W×2 / 15インチ CRT / Mach64 2MB / 28.8kbps FAXモデム

定価¥348,000
P&A特価 ¥298,000

DESKPOWER TE
15インチCRTセット タワー型
- 一太郎 FMV 5DTE251
- OASYS FMV 5DTE252
- WORD FMV 5DTE253

Pentium 133MHz / EDOメモリ 16MB / HDD 1.6GB / 6倍速 CD-ROM / スピーカー付 3W×2 / 15インチ CRT / Vision968 2MB / 28.8kbps FAXモデム

定価¥358,000
値下げ大特価セール中!!

DESKPOWER TS
17インチCRTセット タワー型
- 一太郎 FMV 5DTS271
- OASYS FMV 5DTS272
- WORD FMV 5DTS273

Pentium 150MHz / EDOメモリ 16MB / HDD 2.1GB / 6倍速 CD-ROM / スピーカー付 3W×2 / 17インチ CRT / Vision968 2MB / 28.8kbps FAXモデム

定価¥438,000
値下げ大特価セール中!!

DESKPOWER TP
17インチCRTセット タワー型
- 一太郎 FMV 5DTP271
- OASYS FMV 5DTP272
- WORD FMV 5DTP273

Pentium 166MHz / EDOメモリ 16MB / HDD 2.1GB / 8倍速 CD-ROM / スピーカー付 3W×2 / 17インチ CRT / Vision968 2MB / 28.8kbps FAXモデム

定価¥558,000
P&A特価 ¥498,000

FMV-TYPE 03
●スペック：Pentium 150MHz / EDOメモリ16MB / HDD 1.6GB / 6倍速CD-ROM / 15インチCRT / Mach64-2MB / データベースアプローチ96 / デスクトップ型

限定10台 特価 ¥245,000

FMV-TYPE 04
●スペック：Pentium 166MHz / EDOメモリ16MB / HDD 2.1GB / 8倍速CD-ROM / 15インチCRT / Vision968-2MB / データベースアプローチ96 / ミドルタワー型

限定5台 特価 ¥325,000

DESKPOWER P&A限定セット!!

DESKPOWER SE（15"モデル）P&Aインターネットセット
※アクセスポイントは東京のみとなります。

3ヶ月間接続料無料
P&A特価お電話下さい!!

☞ 通信販売 お申し込みのご案内

【現金一括払いでお申し込みの方】
●商品名及びお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送り下さい。

【クレジットでお申し込みの方】
●お電話にてお申し込み下さい。クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社までお送り下さい。
●現金特価でクレジットがご利用になれます。残金のみに金利がかかります。
●1回〜84回払いまで可能です。但し、1回のお支払い額は¥1,000以上となります。

【銀行振込でお申し込みの方】
●必ずお振り込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品等をお知らせ下さい。尚、お振込は必ず「電信扱い」でお願い致します。

【振込先】
住友銀行 新小岩支店 普通預金 1451576
（株）ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

新小岩本店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-3655-4456 FAX.03-3655-4436
●営業時間 AM10:00〜PM7:00／日祭PM6:00まで／毎週水曜定休
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-20

秋葉原支店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-5294-7059 FAX.03-5294-7054
●営業時間 AM11:00〜PM7:00／日祭PM6:30まで／第三水曜定休
〒101 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F

（※新小岩本店に車でお越しの場合は、北海道拓殖銀行斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。）
●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。
●本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

※お支払いは、便利な商品着払い手数料《（10万円まで）900円》をご利用下さい。

第12回
【平成8年度】

ひらめきNo.1は誰だ?

エレクトロニクス工作コンテスト

応募の御案内

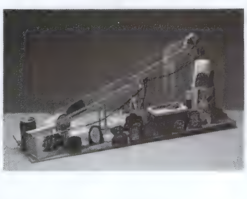
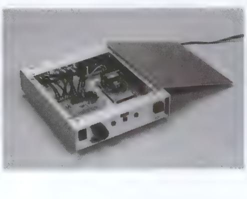
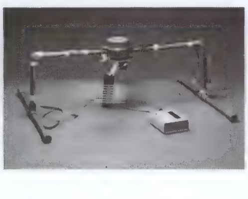


昨年度の入賞作品から
シャクトリ・ロボ(のび〜る君)
遠藤龍二君(山形県山形市)

主催：電波新聞社
後援：文部省・通商産業省・郵政省
協力：朝日学生新聞社

児童・生徒のすぐれたエレクトロニクス工作作品に対し表彰し、賞品を贈呈します。

「エレクトロニクス工作コンテスト」は、科学技術のうち、特に将来の急速な発展が見込まれるエレクトロニクス分野について、創造・工夫に富んだ作品を広く募集し、表彰を行い、賞品を贈呈することにより、青少年の創意、創作、工夫する力を育て、科学技術の振興奨励を図ることを目的に、昭和60年より毎年実施されています。今年も多数の児童・生徒の皆さんに参加いただけますようお願いいたします。



応募の規定

応募資格　全国の小学生・中学生・高等学校の児童・生徒であること（個人またはグループ）

募集部門　小学生の部，中学生の部，高校生の部

応募用紙　この案内書についている応募用紙を使用してください

募集期間及び発表

（1）募集期間　平成8年7月22日（月）～11月22日（金）
（2）審査及び発表（平成8年1月中旬）までのプロセス

応募用紙〆切	書類審査	入選発表	作品〆切	作品審査	発表
11月22日	12月上旬	12月中旬	1月上旬	1月中旬	2月上旬

送付先

（株）電波新聞社「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　TEL（03）3445-6111（代表）

応募の注意事項

（1）指定作品，自由作品，電子工作キット応用作品の別により，入賞の可能性に差はありません。

（2）コンテストの応募作品は未発表のもので，他のコンテストや前回までの本コンテストに応募していないものであること。ただし在籍校の機関誌・展示会などに発表したものはかまいません。

（3）指定作品と類似した市販キットを購入して組み立てた場合は，自分なりの創意工夫を加えたものであること。製作テクニックと，その創意工夫の程度を競うものとします。

（4）指定作品の参考回路図はコンテスト事務局に用意されています。ハガキで事務局に請求してください。

応募要領

（1）応募の場合には，所定の応募用紙に記入した上，学校長の捺印を得てエレクトロニクス工作コンテスト事務局に提出（郵送）すること。なお，応募用紙が足りない場合は事務局に請求してください。コピーを使用してもかまいません。

（2）第1次審査（書類審査）合格者は、作品を後日事務局に郵送していただくことになります。なお，郵送料などの経費はいっさいかかりません。

応募作品について

A．指定作品の部

別記指定作品１５種類のうちから１種類を選び，製作する。配線図の指定はない。この場合，下記の４点に重点をおいた作品であること。

1. 基本的な製作テクニック（例：ハンダ付け，ケース加工，レイアウト，配線など）
2. 創意・工夫がなされているもの
3. 作品のまとまりの良さ
4. 作品の完成度の高さ（例：作品が実際に動くなど）

B．自由作品の部

応募者が雑誌，書籍等を参考にして，独自に製作した，創意工夫に富んだ作品とする。この場合，下記の５点に重点をおいた作品であること。

1. 発想のおもしろさ
2. 作品のまとまりの良さ
3. 応用範囲の広さ
4. 製作費に比較して価値の高いこと（コストパフォーマンスの良さ）
5. 技術力の高さ

C．電子工作キット応用作品の部

市販の電子工作キットを応用製作した作品であること。

1. キットを組み立て，それに何らかの応用・工夫を加えたものであること
2. 作品の審査については,「A．指定作品の部」「B．自由作品の部」のどちらかに分類して行う

賞状･賞品

優秀作品のうち別記の各賞に入賞した応募者に対し賞状･賞品･記念品を授与する。

受賞作品の発表等

（１）入賞作品の発表は，受賞者及び受賞者の所属する学校長に直接通知すると共に「電波新聞」紙上，及び月刊誌「ラジオの製作」誌上で発表する。

（２）受賞作品の概要については「ラジオの製作」で記事掲載を行う（予定)。

（３）応募作品は原作として，審査終了後４カ月以内に応募者に返却する。

特許及び商品化権

受賞作品の著作権・商品化はすべて電波新聞社に帰属し，無断で転載・展示・商品化を禁じます。なお出版化・商品化については別途協議させていただきます。

指定作品，及び参考図書の一例

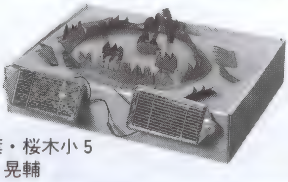
指定作品

1.太陽（光）電池応用システム	2.定電圧電源	3.パソコン周辺機器
4.スピーカーシステム	5.アマチュア無線関連	6.模型・ロボット
7.オーディオ・アンプ	8.ミニオルガン	9.電子ルーレット
10.メロディ・ボックス	11.お風呂水位ブザー	12.AM/FMラジオ
13.デジタル時計	14.音声合成キット	15.光線銃

※これらの参考配線図は「エレクトロニクス工作コンテスト事務局」に用意されています。また下記に示した図書等にも実体図や製作方法などが紹介されています。

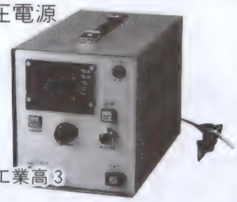
最近の応募にみる指定作品例（学校・学年は入賞当時のもの）

1．太陽（光）電池応用システム



千葉・桜木小5
堀　晃輔

2．定電圧電源



三重・松阪工業高3
加藤博規

3．パソコン周辺機器



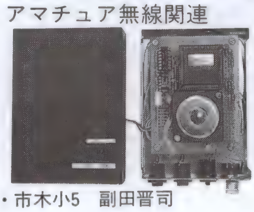
東京・電機大高校　無線部

4．スピーカーシステム



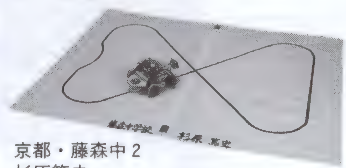
東京・城北中1　猪又健太郎

5．アマチュア無線関連



愛知・市木小5　副田晋司

6．模型・ロボット



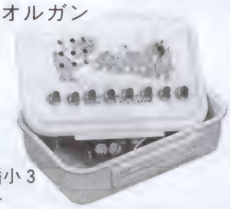
京都・藤森中2
杉原篤史

7．オーディオ・アンプ



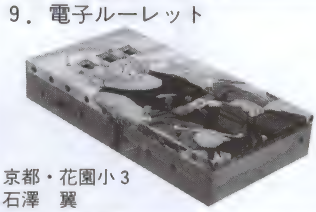
茨城・多賀中3
中川幸樹

8．ミニオルガン



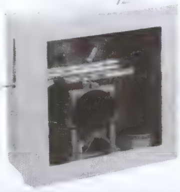
千葉・八幡小3
程田加奈子

9．電子ルーレット



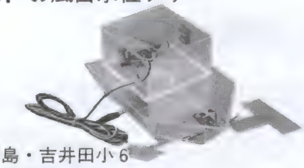
京都・花園小3
石澤　翼

10．メロディ・ボックスII



群馬・大田小6
長瀬大樹

11．お風呂水位ブザー



福島・吉井田小6
白井康雄

12．AM/FMラジオ

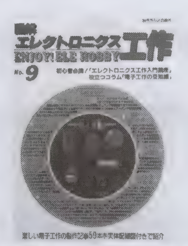


北海道・南か丘中3
本田瑞希

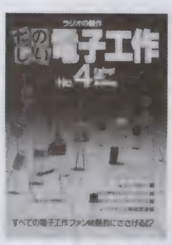
参考図書の一例（電波新聞社）



●月刊「ラジオの製作」

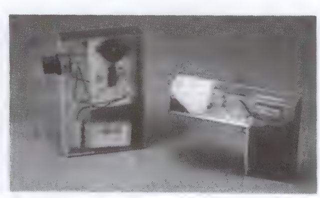


●図解エレクトロニクス工作
No.1～No.9



●たのしい電子工作
No.1～No.4

15．光線銃



神奈川・国府中3
山北剛史

協賛会社一覧，及び審査委員会

▶▶協賛会社一覧（予定・順不同）◀◀

［ア行］
アイコム
アルプス電気
イーケイジャパン
奥村印刷
［カ行］
カイセ
共立電子産業
ケンウッド
コメット
河内研究所
［サ行］
三和電気計器
三洋電機
シャープ
菅野電機研究所
摂津金属工業
ソニー
［タ行］
第一電波工業
TDK
東芝
トライシンク
［ナ行］
日本ビクター
日本コロムビア
日本マランツ
［ハ行］
パイオニア
白光
日立マクセル
日立製作所
［マ行］
マブチモーター
松下電器グループ
［ヤ行］
八重洲無線
［ワ行］
ワンダーキット

▶▶「エレクトロニクス工作コンテスト」審査顧問（順不同）◀◀

辻村哲夫　文部省初等中等教育局長
坂元弘直　国立科学博物館館長

▶▶「エレクトロニクス工作コンテスト」審査委員（順不同）◀◀

坂元　昂（委員長）東工大名誉教授兼放送教育開発センター所長
飯利雄一（副委員長）（元）文部省初等中等教育局視学官、広領域教育研究会顧問
江田　稔（委　員）文部省初等中等教育局視学官
榎本成己（　〃　）東京都立山崎高等学校教頭
八木一正（　〃　）東京都立調布北高等学校教諭
高田善次（　〃　）全国中学校理科教育研究会会長
大宮光徳（　〃　）（前）全日本中学校技術・家庭科研究会会長
菊田英一（　〃　）全国小学校理科研究協議会会長
粟野俊昭（　〃　）全国小学校理科研究協議会理事



▲審査委員会の風景。第一次審査合格の全作品が紹介され、検討される

賞の種類と賞品

賞の種類（予定）

文部大臣奨励賞

小学生の部――――１点
中学生の部――――１点
高校生の部――――１点

優秀賞

小学生の部――――３点
中学生の部――――３点
高校生の部――――３点

佳　作

小学生の部――――８点
中学生の部――――８点
高校生の部――――８点

特別賞（朝日学生新聞社賞）

小学生の部――――１点
中学生の部――――１点
高校生の部――――１点

努力賞

小学生の部
中学生の部――若干名
高校生の部

副　賞

（日本を代表する電機メーカー賞，順不同，案）

日　立　賞	シャープ賞
松下電器賞	パイオニア賞
ＴＤＫ賞	マブチモーター賞
ソニー賞	東　芝　賞
三洋電機賞	アルプス電気賞

（各１点）

※応募者数等により審査委員会の判断で変更する場合があります。

賞品　賞状のほか下記の賞品等を予定しております。

文部大臣奨励賞



ビデオデッキ

優秀賞



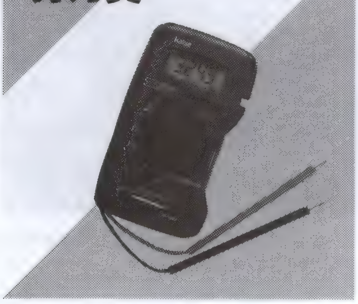
CDラジカセ

佳　作



電子手帳

努力賞



デジタルマルチメーター

入　選



ハンダごてセット（書類審査合格者）

参加賞



特製シャープペン

（様式1）

第12回〈平成8年度〉

エレクトロニクス工作コンテスト応募用紙

エレクトロニクス工作コンテスト審査委員長　殿

平成　　年　　月　　日

応募者名（クラブ名）	性別	応募者住所（都道府県から）
フリガナ	男 女	〒（　　　－　　　） TEL（　　　）　　－

所属学校名	校長名
都道府県（　）国立・立・私立　　学校　　年　　組	印
学校の住所	指導教官名
〒（　　　－　　　） TEL（　　　）　　－	印

●下記の通り応募致しますので，審査をお願いします。

作品テーマ（○でかこむ）	指定作品 自由作品 キット応用	作 品 名	
部　　門	小学生の部，中学生の部，高校生の部（○を付ける）		
作品のねらいまたは動機			
製作時に工夫したり努力した点（指定作品，キット応用作品の場合は，改良点などを書く）	1. 2. 3. 4. 5.		

〈記入上の注意事項〉 ①「作品のねらい，または動機」，「製作時に工夫した努力した点」については，丁寧にしかも要領よく書いてください。特に自由作品の場合，審査における重要な判断材料となります。
②応募作品の内容は原則として，本紙にすべて書いてください。書類審査は、この応募用紙で行います。操作上の注意事項などは作品に付けてください。

キリトリ線

配線図 **回路図** おおまかなものでもよい	

	部品名	型番	価格（円）	数量	その他
単価の安いものは書かなくてもよい					

	総経費　　　　　　　**円**（おおよその数字でよい）
参考図書 **キット名** （くわしく書いて下さい）	

作品の写真等（外観や内部の写真を3枚程度貼り付けて下さい。第1次審査の重要な判断基準となりますので注意して下さい。）

（おおよその大きさ：幅　　　　cm×　　　　cm×高さ　　　　cm）

特集

ゲーム機・パソコンを使ったネットワークの世界

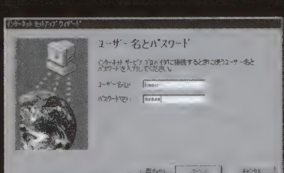
楽しもうインターネット はじめようパソコン通信

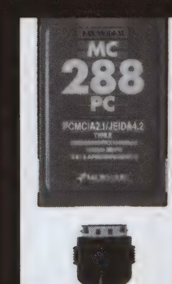
新発売されるパソコンを見ると，“高速モデム標準搭載”モデルが非常に増えていることに，お気づきでしょうか？

インターネットや，パソコン通信をはじめとするネットワークの話題は，毎日のように新聞やニュースで取りあげられています。

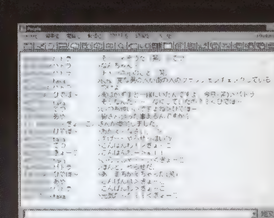
みなさんは，今どんなネットワークを利用していますか？ インターネット？ パソコン通信？ それがどんなネットワークにしろ，その楽しさはログインするまでわかりません。

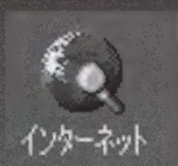
今回は，みなさんをさまざまなネットワークの世界にご招待しましょう。



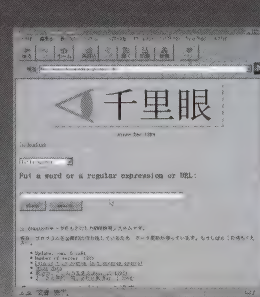




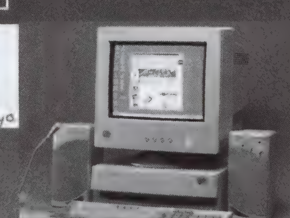












インターネットの波を乗りこなせ！

快適！ネットサーフィン道場

パソコンを買って，インターネットに接続してはみたものの，何をしてよいやらわからない，どこを見に行っていいかわからない。あなたは，そんな状態になってはいませんか？

このページでは，インターネットの情報という波を，快適にネットサーフィンするための極意についてみなさんに紹介したいと思います。このテクニックを習得して，友達に自慢してください！

極意その一　キホンはマウスでクリックだっ！



リンクで世界中を飛びまわれ！

WWW（World Wide Web：ワールド・ワイド・ウェブ）上の情報は，『ハイパーテキスト』という概念で作られています。ハイパーテキストとは，Windowsのヘルプのように“ある定められた部分”をマウスでクリックすると，それに“関連している場所”にジャンプするというしくみを実現するものです。

ホームページをWWWブラウザ（インターネット閲覧ソフト）で見るときにも，この要領で操作すればいいわけです。ジャンプが設定されている部分をクリックし，関連するページへつぎつぎとジャンプすることで，インターネットに存在するさまざまなWWWサイト（ホームページ）を飛びまわることができます。

ジャンプの設定がされている箇所は，「リンクされている」と表現します。ネットサーフィンの基本的な操作をこれらの言葉を使えば，『リンクされている部分をマウスでクリックして，WWWを飛びまわる』と言いかえることができます。

ホームページにマウス・カーソルを移動させると，マウス・カーソルが“矢印”から“手”の形になる部分があります。この部分が“リンクされている”ところです。それがどこへリンクされているのかという情報は，ウィンドウの下のステータス・バーに表示されます。

リンクが設定されている箇所は，だいたい一目でわかるように，アンダーラインや枠などが付けられています。画像だとわかりにくい場合もありますが，マウス・カーソルの形が変わったり，ステータス・バーにリンク先のURL（http://～で表されるWWWの住所のようなもの）が表示されます。

これら見て，リンクされているかどうかを区別するといいでしょう。

極意その二　見たい情報はすばやくゲットすべし！

URLを見逃すな！

WWWで見たい情報にアクセスするには，どのようにすればいいのでしょうか？いまや日本国内だけでも，数え切れないほどのホームページが存在しています。その中から，本当にほしい情報だけを探しだすのは，意外と骨の折れる作業です。

しかし，書店に行けばインターネット関連の書籍が山ほどあり，ホームページも毎月多く紹介されています。TVでも，「当番組では，インターネットにホームページを用意しています」と紹介していることも珍しくありません。いろいろな場所で，多くのURLを見つけることができます。

見たいホームページのURLを手に入れれば，そこを見に行くのは簡単です。今回，例として使用している『Netscape Navigator（ネットスケープ・ナビゲータ）』では，「場所ウィンドウ」へ直接URLを入力します（**写真1**）。

ちなみにURLは，「http://」に続く部分から入力してもかまいません。自動的にhttp://が付加され，指定されたURLに該当するホームページを見ることができます。



《写真1》URLがわかったら，場所ウィンドウへ入力する

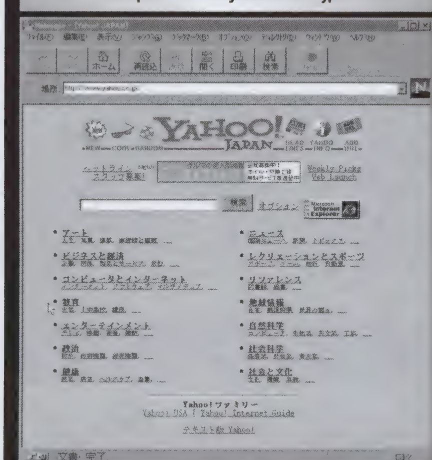
サーチ・エンジンを活用しよう

どうしてもURLがわからないときや，ある項目に関する複数のホームページを見たい場合は，“サーチ・エンジン”を使うといいでしょう。非常に便利なので，ぜひ活用してください。

サーチ・エンジンとは，「ホームページを検索するためのホームページ」です。探したい情報のキーワードを入力すれば，登録されているリストの中から，関連するホームページを探しだしてくれます。もちろん，その場で目的のホームページにジャンプすることも可能です。

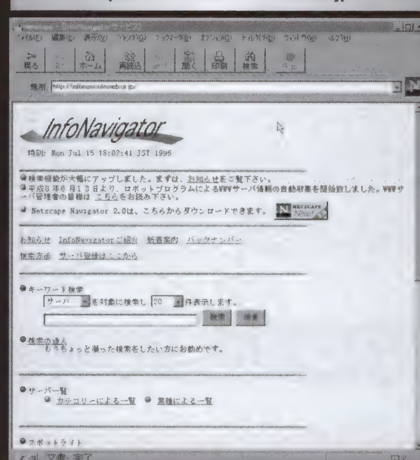
ベーマガ編集部オススメのサーチ・エンジン

Yahoo! JAPAN
（ヤフー・ジャパン）
http://www.yahoo.co.jp/



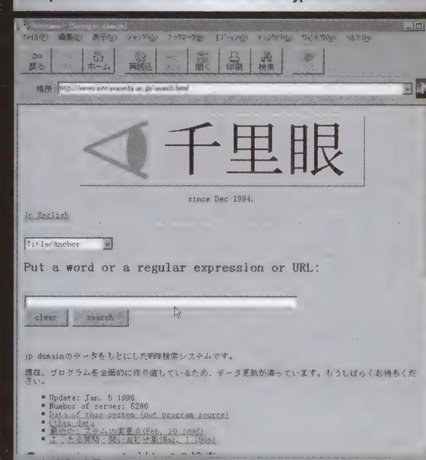
アメリカを代表するサーチ・エンジンの日本語版です。複数の単語から，両方の条件を満たしたものを選ぶ“and（アンド）検索”，どちらかに該当したものをピックアップする“or（オア）検索”が行なえます

InfoNavigator
（インフォナビゲーター）
http://infonavi.infoweb.or.jp/



富士通が運営しているプロバイダInfoWebの中にあるサーチ・エンジン。単なる検索だけでなく，特集などで多くのWWWサイトを紹介しているので，検索をはじめるまえに見るといいでしょう

千里眼
（せんりがん）
http://www.info.waseda.ac.jp/search.html



早稲田大学に置かれている国内のサーチ・エンジン。タイトルでの検索やサーバ検索もあり，かなり充実しています。また，URLからリンク逆探知を行なったりもでき，非常に便利です

極意その三　WWWブラウザは自分に合ったものを選べ

独自に進化していく2大WWWブラウザ

現在，Windows環境におけるWWWブラウザといえば，『Netscape Navigator 2.0』（以降Netscape2.0と略）と『Internet Explorer（インターネット・エクスプローラ）2.0』（以降IE2.0と略）が2大勢力として選ばれます。現在発売されているパソコンには，必ずといっていいほど，この二つのうちどちらかが導入されているはずです。

さて，WWWを見ていると多くのページで，「Netscape 2.0以降でご覧ください」といった注意書きをよく見かけます。WWWブラウザがちがうと，果たしてど

れほど見栄えがちがうのか，疑問に思う人も多いことでしょう。

Netscapeは，独自の“HTMLタグ”に対応させ，機能を拡張していくことで，ホームページの自由度を広げた立て役者です。そのため，多くの人がNetscapeの拡張機能を使うようになり，その結果世界でNo.1のシェアを誇るWWWブラウザとなったわけです。

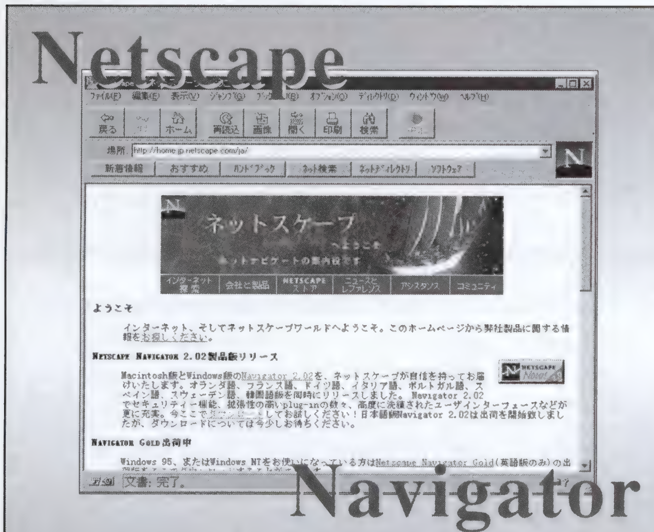
一方，インターネットの分野で巻き返しを図りたいマイクロソフトも，IE2.0に独自の機能を導入しています。こちらも，使ってみるとなかなか格好のよいページが作れるようです。テーブル(表)のバックカラーの指定や，文字をスクロールさせて表示するなどといった効果が，HTMLタグで簡単に行なえます。

実際には，HTMLもバージョンによる規格の統一が行なわれているのですが，なかなかこちらのほうは進みが悪く，どうしてもソフトウエアの独自機能の拡張が先になってしまうようです。

使用感は，どちらも優劣つけがたいほどの出来映えなので，両方導入していろいろなホームページを見くらべてみるのもいいでしょう。

また，現在この二つのWWWブラウザは，最新バージョン3.0のβ版(開発途中のバージョン)が公開されています(Netscapeは英語版)。まもなく正式にリリースされるようなので，こまめにチェックしておきましょう。

■それぞれのWWWブラウザの入手先
●Netscape Navigator 2.0
http://home.jp.netscape.com/ja/
●Internet Explorer 2.0
http://www.microsoft.co.jp/
※最新バージョンのβ版もここからダウンロードできます



世界中で愛用されているWWWブラウザ。ホームページを見ても，Netscapeを推奨しているところは多い。7月末現在，正式にリリースされている最新バージョンは2.02



Netscapeから首位の座を奪おうと，急ピッチで3.0の開発が進められている。両者の戦いが続く限り，WWWの世界はこれからもどんどん進化していくだろう

極意その四 積極的に交流を持つべし！

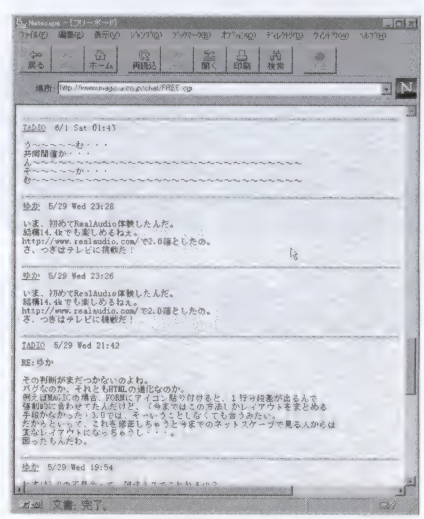
ホームページでコミュニケーション

WWWに存在しているページは，広告や新聞を読むように，相手からの情報を得ることができます。しかし，それだけではありません。NIFTY-Serve，Peopleなどのパソコン通信のネットにある，会議室のようなものを行なっているところもあります。

発信側と受信側の人がコミュニケーションを取る手段だったり，ゲームや音楽など特定の話題で，アクセスした人たちと盛りあがるための場所であったりと，使用目的はさまざまです。

このような場所に文章を書き込むのは，なじみのない人にとっては，多少気が引けるかと思います。しかし，インターネットでコミュニケーションを持つのはなかなかむずかしいことなので，ぜひとも参加してみてください。

また，会議室までとはいかなくても，そのページを訪れたことを簡単なメッセージで残せるホームページもよく見かけます。ページの作者にとっては，訪れる人たちの反応が気になるようです。そんなページがあったら，みなさんもぜひ一言メッセージを送ってみてください。



URL http://www.magic-a.co.jp/

極意 その五 プラグインでさらにおもしろネットサーフィン！

WWWブラウザの機能を拡張するプラグイン

プラグインとは，WWWブラウザにあとから機能を拡張するために，ソフトウエアを追加することを指します。

たとえば，部屋のコンセントにCDプレーヤをつなげると，部屋の中で音楽が聴けるようになります。それと同様に，WWWでもプラグイン・ソフトをWWWブラウザに組み込むことで，それらの機能を使った多彩な表現を見ることができるわけです。

Netscapeでは，多くのプラグイン・ソフトが開発され，提供されています。その多くはWWWで入手でき，無料で使用することができます。

導入の方法は，ふつうにソフトをインストールする場合と変わりません。

最近では，さまざまなホームページでプラグインを使ったサービスを行なっています。ぜひ，みなさんのWWWブラウザにもプラグインを導入してみてください。

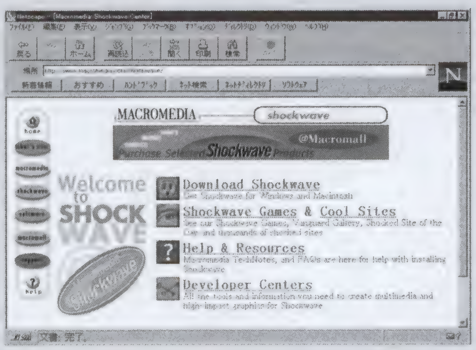
それでは，現在主流となっているプラグイン・ソフトを，いくつか紹介することにしましょう。

動画やゲームが楽しめるプラグイン Shockwave（ショック・ウェーブ）

http://www.macromedia.com/shockwave/

CD-ROMの作成などに使用されるツール『MACROMEDIA Director（マクロメディア・ディレクター）』。Shockwaveは，このDirectorで作成した動画を見ることができるプラグイン・ソフトです。

WWW上で，ゲームなどを行なうことも可能。Shockwave対応と書かれたページを見るために必要になります。「静止画ばかりで退屈だ」と感じている人にオススメです。

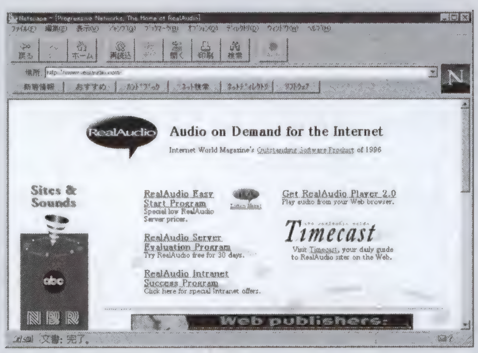


インターネットがラジオ局に変身する RealAudio（リアル・オーディオ）

http://www.realaudio.com/

WWW上では，動画や音声など，さまざまな種類のデータを手に入れることができます。しかし，一度ダウンロードしてからでないと，見たり聴いたりできません。

RealAudioは，WWWでラジオを聞くように，その場ですぐに音声を聞くことができるプラグイン・ソフトです。音楽CDほど音質はよくありませんが，世界中の音楽が聴けるラジオのように使えるでしょう。



その他のプラグイン・ソフト

●StreamWorks
（ストリーム・ワークス）
（米Xing Technology社）
http://www.xingtech.com/

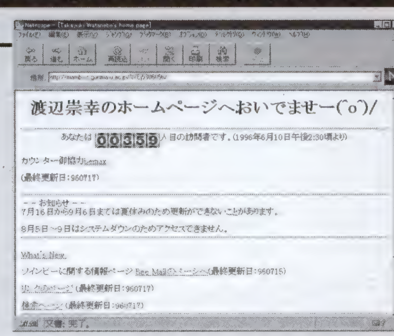
WWWでライブ中継など，TVのように映像を見ることができます。

●Live3D
（ライブ・スリーディ）
http://home.netscape.com/comprod/products/navigator/live3d/

VRML対応ページを見るためのプラグイン。3Dグラフィックスで，バーチャル・リアリティを体験できます。

ベーマガ読者のホームページにアクセスしたぞ！

渡辺崇幸さんのホームページ
http://www.educ.cs.gunma-u.ac.jp/~j5306056/



先月号のOFコーナーで採用された，群馬県桐生市のBlue Bellさんが開設したホームページへ早速アクセスしてみました。

Blue Bellさんは，群馬大学の学生さんでしょうか？ URLが群馬大学のものです。グラフィックを一切使っていない非常にシンプルなデザイン。読み込むのが速くていいのですが，せめて背景に色をつけてほしいと思います。

さて，内容のほうですが，これが実によくできています。ツインビーの話題を中心に，ベルを売っているお店のデータなど，ていねいにまとめられています。

みなさんも，Blue Bellさんに負けないくらいステキなホームページを作ってみてくださいね。　（川崎　優）

¥通信How Much?¥

プロバイダ利用料	初期費用	
	利用料（基本料金，超過料金）	
合計	プロバイダにより異なるので，281ページの表を参考にしてください	

初心者だってこわくない！
きょーこが教えるパソ通教室

みなさんは，「パソコンのマニュアルをひっくり返しても書いてない！」と困っていることはありませんか？　ことさらパソコン通信に関しては，やってみるまで実際はどうなっているのかなんて，わからないものです。

今回は，通信歴1年にしていまだ初心者の私が，パソコン通信とはどんなことをするのか，みなさんに紹介したいと思います。



■講師紹介

きょーこ先生

山形県在住。現在24歳，2歳の子を持つヤンママ（？）。東京都にある医療秘書の専門学校を中退後，アルバイトなどを経て有線放送の会社に就職。結婚し出産後，専業主婦となる。パソコン通信歴は1年とちょっと。はじめた当初から使用していたMS-DOSパソコンをダンナさんに明け渡し，今年5月にWindows95マシンを導入。主にアクセスしているネットはPeople（ピープル）。目下，DTPを勉強中。

一番近いアクセス・ポイントを探せ

まず，なによりも先にやらなくてはならないのが，オンライン・サインアップ※1，つまりネットへの入会手続きです（**写真1**）。これは，特別むずかしいことではないので，ここではアクセス・ポイント※2（以降APと略）について，少しだけ触れておきます。

最近のパソコンやモデムには，商用ネットのパンフレットがたくさん同梱されていますね。これを見てみると，「もよりのAPに電話をかけてください」とあります。

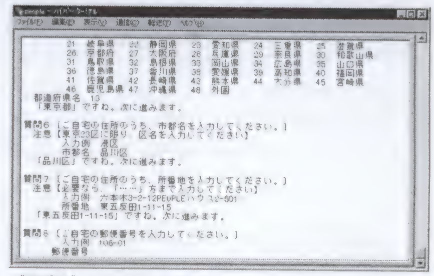
ここでみなさんは，その“もよりのAP”が，すぐにどこだかわかるでしょうか？首都圏に住んでいる人はともかくとして，地方の人はよくわからない場合があるでしょう。

はじめてアクセスするときは，とりあえず一番近いと思われるAPか，東京のAPにアクセスしてみましょう。オンライン・サインアップしたときに取得した仮ID※3でも，ログイン※4して全国のAPの一覧を見ることができます。そこで，自分が住んでいる市区町村に一番近いAPを探してください（**写真2**）。APの一覧に，電話番号順にならんでいるものもある場合は，市内局番から探すといいかもしれません。目当てのAPが見つかったら，つぎからはそこへつなぐようにしましょう。

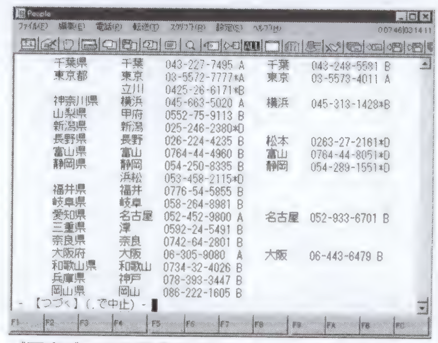
さて，実際にAPの一覧を見るにはどうすればいいのでしょう。ここでは，初心者でも比較的なじみやすい商用ネット『People（ピープル）』を例に説明します。これから紹介するさまざまな操作方法も，このPeopleを例にしています。他のネットでも，それほどちがいはないので，参考程度に覚えておくといいでしょう。

PeopleでAP一覧を見たいときは，トップメニューの「1.ようこそPeopleへ」→「2.Peopleの使い方」→「5.Peopleアクセスポイント一覧」を選びます。

ネットでの操作は，メニューの番号を選ぶだけでできるようになっていますが，「go guide.bb」とコマンドを入力すると，すぐにAP一覧にジャンプすることができます。他のネットでも，このようなコマンドが用意されています。覚えておくと便利なので，少しずつコマンドでの操作に慣れていくようにしましょう。



《写真1》パソコンやモデムに付いているパンフレットを見れば，簡単に入会できる



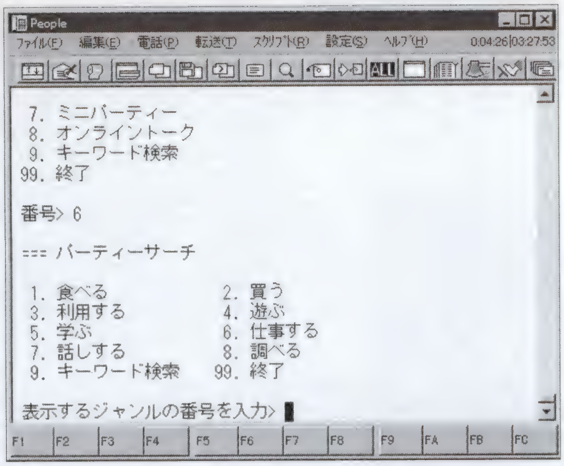
《写真2》APを設置しているネットでは，このような一覧が必ず用意されている

※1 オンライン・サインアップ
パソコン通信や，インターネット・プロバイダ（接続業者）に加入する際に行なう手続き。パソコン通信ソフトで所定の電話番号にアクセスし，住所，氏名などの必要な項目を入力するだけで加入できます。利用料金がかかる商用ネットの場合，クレジット・カードが必要なので注意しましょう。

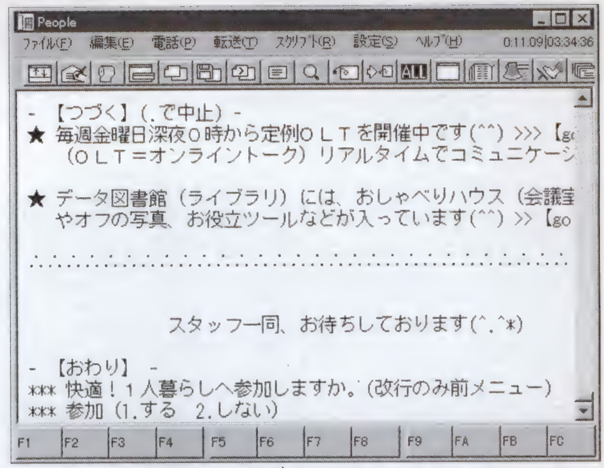
※2 アクセス・ポイント（AP）
商用ネットなどの規模の大きいネットワークでは，各地域にホスト（ネットワークを管理するコンピュータ）との中継を行なうポイントを設置しています。これをアクセス・ポイントと言います。アクセス・ポイントがあるおかげで，電話料金が市内通話の料金で済むわけです。

※3 仮ID
商用ネットなどの場合，登録後10日間ほどしてから，正式なIDが郵送されてきます。そのあいだあたえられるのが，仮IDと仮パスワードです。正式なIDとちがい，使用できるサービスに制限があります。

※4 ログイン
ネットに接続することを言います。



《写真3》パーティだけでなく，ネット上にあるさまざまなサービスを検索できる



《写真4》この質問にとまどう人もいるはず。ただ名前が登録されるだけなので，あまり慎重になる必要はなし

最初はROMだって いいじゃない！

パソコン通信のサービスのメインともいえるのが，『パーティ※5』です。パーティは，スポーツや趣味など，ジャンルごとにわかれています。

> きょーこのパソ通体験談①
>
> **『冒険野郎？きょーこ』**
>
> 私は，ROMするという考えが浮かばず，通信というのは書かなければ楽しめないものなのだと思い，初アクセスでいきなり書き込みをしました(^_^;)。そうでなければ，普通は初アクセスの時に，いきなり書き込みする人もいないでしょう。
>
> 今思うと，これは相当思いきった冒険でした。そのおかげか，私はかなり多くの人の助けを借りて，パソコン通信になじんでいったわけです。
>
> みなさんにそこまでやれとは言いませんが，読んでいて気に入ったパーティがあったら，少しずつ書き込んでみましょう。わからないことがあっても，「ここがわかりません」と書いてしまえば，きっとみんなが助けてくれますよ。
>
> まずは，参加したくなるようなパーティを，のんびり探してみてくださいね。
>
> 「べつに趣味的なパーティじゃなくても，とりあえず雑談でもしたいな」という人は，Peopleにある「HANAKO（ハナコ）ネット」がオススメです。ここには，計23のパーティがあり，その分野もさまざまです。この中のどれかに，とりあえず参加してみるといいのではないでしょうか。

ネット上には実にさまざまなパーティが存在しているので，最初にどこを見たらいいのやら，途方に暮れてしまうかもしれませんね。

そんなときは，とりあえずおもしろそうなパーティをピックアップして，実際に見てみるのが一番です。

自分の見てみたいパーティをしぼり込むには，Peopleの場合「ハイパージャンルサーチ※6」(コマンド：go hyp) を利用するといいでしょう(**写真3**)。

これは，簡単にいうとPeopleの目次のようなものです。ジャンルやキーワードから，自分の目的に合ったパーティを見つけることができます。

さて，見たいパーティもきまったところで，さっそく参加してみましょう。はじめてパーティに入る際に，「○○○のパーティに参加しますか?」と表示されますが，とくに重要な契約をするわけではないので，迷わず「はい」を選びましょう(**写真4**)。

パーティは，基本的に書き込みをする会議室がメインです。会議室は，駅にある伝言板の拡大版のようなものです。不特定多数の人たちに，自分の気になったことや意見などを書くことで，さまざまな情報交換やコミュニケーションができるわけです。

とはいうものの，いきなりドカドカ入り込んで書き込むには，かなりの勇気が必要です。まず最初は，ROM（ロム）※7してみましょう。パーティの内容や雰囲気を見てみて，気に入ったら書けばいいのです。「書いてある情報が得られれば，それでいいんだ」という人は，ROMだけしていてもまったく問題ありません。自分に合ったかかわりかたでいいのです。

あいさつからはじめよう！

さて，「書き込みをする」場合のお話をしましょう。最初は何を書けばいいのでしょう？　パソコン通信も，普通の生活と同じ。そうです。あいさつが肝心です。

パーティには，必ずあいさつをするコーナーがあります。また，最初に表示されるアナウンスに，「自己紹介は○○のコーナーに」と書かれていることもあります。

あいさつといっても，「はじめまして！よろしく！」だけでは，あなたがどこに住んでいて何が好きか，ちっともわかりません。できれば，もう少しがんばってみましょう。

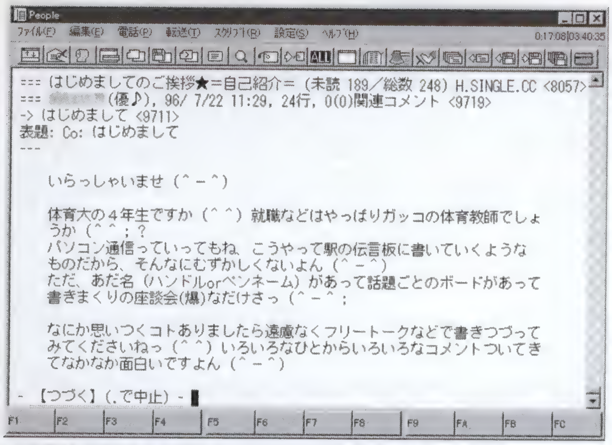
5行もあれば十分だから，自己紹介をしてみてください。それでも何を書いたらいいのか困ってしまうという人は，他の人の書いた自己紹介を見て参考にするといいと思います。書いて2，3日もすると，歓迎のレス※8がきっと書かれているはずです

※5 パーティ
スポーツや音楽など，特定の話題について話し合うことのできるサービスです。NIFTY-Serveでは，「フォーラム」や「ステーション」，PC-VANでは，「SIG（シグ）」と呼んでいます。

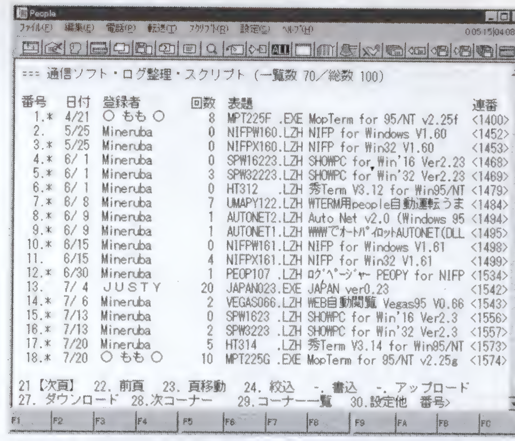
※6 ハイパージャンルサーチ
項目を選択したり，キーワードを入力することで，なにがどこにあるかを検索してくれるサービスです。

※7 ROM
Read Only Memberの略で，書き込みをせずに人の書いたコメントを読むだけの人（または読むだけの状態）のことをいいます。

※8 レス
レスポンスの略。書き込みに対する返事のことです。



《写真5》書き込みをすると，たいていこのように反応が返ってくる。ただのあいさつでも，すっごく感動！



《写真6》ソフトウエア関連のパーティのライブラリが，とくに充実している。ここで完璧な通信環境を整えよう

よ(**写真5**)。

そのあとは，フリートーク※9のコーナー(名前は，パーティによってちがいますから確認しましょう)があるはずですから，そちらを読んで，興味のある話にあなたもレスを書いてみてくださいね。

パーティで書き込みができるようになってくると，だんだんネット上での知り合いも増えてくるので，会議室での会話も楽しくなってきますよ。

ライブラリでソフト環境をパワーアップ！

ライブラリは，ご存知のとおり直訳すると「図書館」ですよね。実際の図書館に行くと，たくさん本が並んでいます。しかし，パソコン通信のライブラリには，本のかわりにソフトがギッシリ詰まっています。パソコン通信をさらに快適にするソフト，画像やサウンド関連のデータなどが満載です(**写真6**)。

パソコン通信で入手できるこのようなソフトを，“オンライン・ソフト”と呼びます。オンライン・ソフトは，フリーウエアとシェアウエアにわけられます。

フリーウエアは，どれだけ使っても無料です。シェアウエアは，試用期間中は無料で使えますが，継続して使用する場合，レジスト料※10(登録料)というものを支払います。レジスト料は，高くても5,000円くらいなので，市販のソフトよりもずっとお得。サポートもちゃんと受けられるので，けっして高い買い物ではありません。

ライブラリは，どのパーティにもたいていありますが，とりあえず見てみたいという場合は，Peopleのトップメニュー「1.ようこそPeopleへ」の中にある「6.People通信ツール集」をのぞいてみてはどうでしょうか。ここへ直行するコマンドは，「goptool.lib」です。

ログ管理ソフトで課金を節約

パソコン通信では，“ログ”というものを保存しておくことができます。これは，簡単に言うと“通信記録”のことです。ひんぱんにレスを書く人ならば，やっぱりログは管理したほうが便利です。

ログを管理しないで放置した場合，当然誰かの書き込みにレスをつけたいと思っても，ログインしてその書き込みを読んでいる状態でないと，レスを書くことはできません。

ネットに接続したまま書き込みを行なうことを，通称“オン書き”と呼びますが，これは大変不経済です。だって，アクセスしたまま読み書きするということは，課金※11と電話料金がダブルでかかるということですもの。

通信利用者は，みんなこの“課金”には気を配っているはず。そこで，書き込みをするのに便利な「ログ管理ソフト」を紹介しましょう。

ログ管理ソフトは，さっき紹介したライブラリからダウンロード※12することができます。「ダウンロードのしかたがよくわからない」という人は，パソコン通信関連の書籍に付いているCD-ROMなどから，入手してもいいでしょう。

ログ管理ソフトを使うと，通常はただ長いだけのログを，書き込みごとに一つずつ表示することができます。接続せずに，レスやベース・メッセージを書くことが可能。完成したファイルをネットに接続して送れば，それだけで書き込みが完了してしまいます。ログ管理ソフトがあれば，オフ書き※13ができるようになるわけです。ログ管理ソフトには，『NIFP』，『Show PC』，『Japan』※14などがありますが，いろいろ試してみて気に入ったものを使うのが一番いいと思います(**写真7**)。

ログ管理ソフトに限ったことではありませんが，オンライン・ソフトは初心者用

きょーこのパソ通体験談②

『オン書きの恐怖』

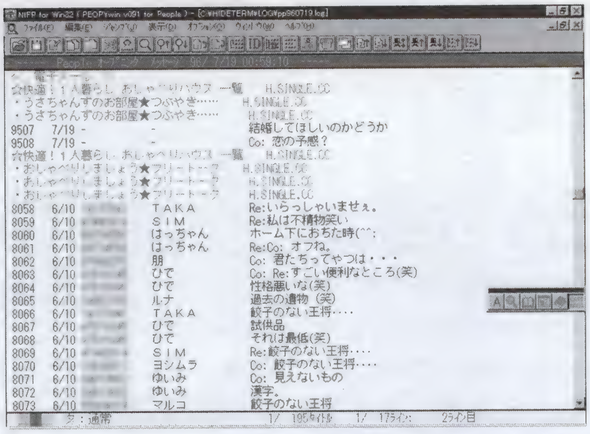
私は，「オン読み，オン書き」の常習者で，一番最初の課金請求額は4万円を超えていました(^o^;。びっくりしますよね。ですが私は，オフ書きというものを知らないまま書き込みをしていたため，ある日通信上の仲間にこう指摘されました。「ひょっとして，オン書きしてない？」と。「オン書き？ 何だそりゃあ」とたずねると，「これこれしかじかでうまいやりかたがあるから，オフ書きを覚えようね」と懇切丁寧(こんせつていねい)にご指導をたまわりました。それ以来，私の課金が急激に減ったのはいうまでもありません。

※9 フリートーク
どのパーティにも，あまり枠にこだわらずに話ができるコーナーが用意されています。最初に書き込みをするのに最適です。

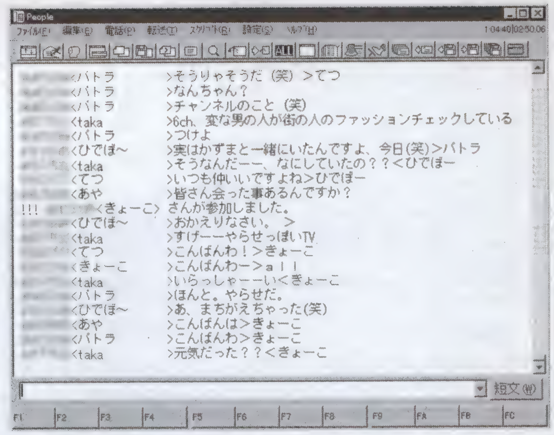
※10 レジスト料
シェアウエアの登録料のこと。支払い方法は，基本的に銀行振込などが主ですが，商用ネットには，支払いを代行してくれるサービスが用意されている場合があります。

※11 課金
商用ネットの利用料金のことです。1分単位でいくらというのが基本ですが，ネットによりその体系はさまざまです。

※12 ダウンロード
オンライン・ソフトなどを，自分のパソコンに転送することを指します。逆にネット上にデータを送ることを，アップロードと呼んでいます。



《写真7》私が使っている『NIFP』は，もともとNIFTY-Serve用。Peopleでも問題なく使えるよ！



《写真8》ついついハマってしまうOLT。週末は明けがたまで続くことも…

のマニュアルがないものがほとんどです。

はじめは，操作や設定に手間取ることもあるはず。設定を変更するときは，慣れるまで変更前後の設定内容をメモしておくといいでしょう。

何かトラブルが起きて，誰かの助けを得たいとき，この「どう操作したら，何が起きた」を説明できないと，非常にやっかいです。トラブルを早く解消するためにも，なるべくメモを取りながら設定を進めましょう。

電子メールはマナーを大切に

電子メール※15（普通は略してメールと言います）も，パソコン通信では欠かせないサービスです。通常，会議室では話さないような個人的な会話をするときに，メールを利用します。このメールについて注意しなければならないことについて，お話ししましょう。

ある日突然，まったく知らない人からメールがきたら，あなたはどう思いますか?「わあ，メールがきてる!」と喜んで開封してしまうでしょうか。私ならばこう思います。「あ，怪しいメールがきてる…」と。

通信上のことに限らず，一度も会ったことのない人から突然手紙が届いたら，誰だって不審に思いますよね。それと一緒です。

誰に対しても，自分が誰で何の用なのか，明かすことは当然の礼儀です。とくに，女性にはじめてメールを送るときは，会議室などで知っている人であっても，タイトルにハンドル名※16か，用件がすぐにわかるタイトルを付けるようにしましょう。

普段生活する上では常識ともいえるこれらのマナーも，パソコン通信ではうっかり忘れてしまいます。「親しき仲にも礼儀あり」といったところでしょうか。

楽しいけど，たいへん？ オンライン・トーク

OLTとは，On Line Talk（オン・ライン・トーク）の略で，会議室とちがい，リアルタイムに複数の参加者と画面上で会話が楽しめるものです。「チャット」などとも呼ばれています（写真8）。

たいていのパーティには，「定例OLT」というものがあり，きまった曜日，時間に参加者が集まって会話を楽しみます。

しかし，初心者がいきなり定例OLTに参加するのはたいへんです。OLTというのは，必ずしも一つの話題だけをみんなで話すわけではありません。6人いたら，3人ずつで二つの話題について話している，なんてことはよくあるからです。

参加してみるとわかりますが，初心者はすべての人の発言を読もうとするとあっという間に追いつけなくなってしまいます。自分がキーを叩いているあいだにも，話は進行しているわけですからね。

OLTは，定例OLT以外は開催されないというものではありません。毎日どこかしらのパーティで，突発的にOLTが開催されています。こういった“突発OLT”だと人数も少なくて，会話の進み具合も比較的のんびりとしています。まだ慣れないうちは，こうした突発ものを狙って参加しながら，OLTのコツをつかんでいくといいでしょう。

軽い気持ちで参加しよう！

いかがだったでしょうか。ここまで読んで，すでに正式なIDを持っているにもかかわらず，パソコン通信の楽しみかたがよくわからないという人も，「ちょっと積極的に参加してみようかな」と思うようになりましたか？

どこのパーティでも，みんな初心者にはとても親切にしてくれます。「わからないことは聞けばいいさ!」くらいの気持ちで，ポンッと飛び込んでみてくださいね。

そうそう，忘れてました。ネットとの接続を終了する方法です。「終わる」という言葉から想像できると思いますが，Peopleではパーティなどで書き込みを表示している途中でも，「bye（バイ）※17」と入力すれば終了できます。

というわけで，私もみなさんとはひとまず「bye」です！

（村上 杏子）

※13 オフ書き
ネットに接続していない状態で，書き込みをすることをオフ書きと呼びます。他の人の書き込みをゆっくりと見ることができ，課金や電話料金の節約にもなります。

※14 ログ管理ソフトの作者（敬称略）
『NIFP』：やなさん
『Show PC』：KAWA＆【なかま】
『Japan』：JUSTY

※15 電子メール
e-mailなどとも呼びます。インターネットをサポートしているネット同士なら，他のネットの人へもメールを送ることができます。

※16 ハンドル名
パソコン通信での，あだ名のようなものです。書き込みをするときなどは，このハンドル名を使います。

※17 bye
終了のコマンドです。NIFTY-Serveでは，「OFF」を使います。

特集　ゲーム機・パソコンを使ったネットワークの世界

ネットワークが戦場だ！ 対戦ゲーム・ネットワーク『DWANGO(ドワンゴ)』日本上陸！

DOOM(ドゥーム)がネットワーク対戦機能をサポートして以来，ゲームとネットワークはとても深いつながりを持ちました。残念ながら日本では，パソコンの普及率が低かったことなどが要因で，ゲームのための本格的なネットワーク・システムが注目されなかったのです。しかし，そこに大きな変化が起きようとしています。画期的な対戦ネットワーク『DWANGO』の登場です。

ネットワーク対戦がより身近になった！

DWANGO(ドワンゴ)は，米国23都市に拠点を置く，シェアNo.1の対戦ゲーム専用ネットワークです。アクセス・ポイント(以降APと略)にログインすることで，不特定多数の人たちと対戦ゲームがプレイできます。そのDWANGOが，ついに日本にも上陸しました。

DWANGOの最大の特徴は，ゲームのバリエーションが無限に増えていくという点です。

DWANGOは，専用のアクセス・ソフトをゲームとはべつに用意しています。さらに，マイクロソフトの新技術“DirectPlay(ダイレクト・プレイ)”に対応。このことにより，DirectPlay対応のWindows95ゲームが，まったく仕様変更することなくDWANGO上で動作します。

つまり，これから続々と発売されるWindows95版の対戦ゲームが，DWANGOで楽しめるというわけです。

専用アクセス・ソフトを手に入れよう！

DWANGOへのアクセスに使用するのは，専用ソフト『DWANGOクライアント』です。このソフトには，Windows95版とDOS／V版の二つのバージョンがあります。

DWANGOクライアントは，パソコン・ショップで『DWANGOスターターキット』(価格5,000円)を購入するか，DWANGOのホームページからダウンロードすることで入手できます(**写真1**)。

また，DWANGO専用の情報コーナーが開設されている，NIFTY-Serveの「Windowsゲームフォーラム」(コマンド：go fwing)からもダウンロードができるようになるそうです。

なお，DWANGOスターターキットには，DWANGOでプレイできるゲームがバンドルされている他，10時間分のアクセス権も付いていてたいへんお得です。

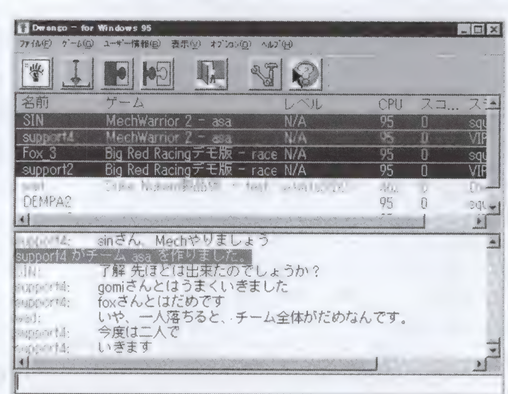
DWANGOでDOOM95に挑戦！

DWANGOにアクセスすると，はじめにロビーに入ります(**写真2**)。ここにはDWANGOにアクセスしている人が集まっており，対戦相手を探してる人が表示されています。

また，ロビーにはサポート・スタッフが待



《写真1》DWANGOのホームページ(http://www.swjapan.co.jp/dwango)には，DWANGOに関する最新情報が満載！



《写真2》ロビーでは，チャットができ，対戦の呼びかけや打ち合わせなどがリアルタイムに行なえる

DWANGO Information

モニター運用：8月31日まで
正式運用：9月1日から
24時間年中無休

■アクセス・ポイント
東京AP，柏AP，全国AP
※大阪，名古屋，福岡，札幌，仙台，横浜など全国主要都市にAPを増設予定

■料金体系
ロビーにいるあいだは無料。基本料金で月2時間までアクセスできます。2時間以上利用する際には，追加時間料金を購入してください。
【入会金】 2,000円
【基本料金】1,000円／月
(2時間までの利用料を含む)

【追加時間料金】	時間	料金
	2時間	1,000円
	5時間	2,000円
	15時間	5,000円

■DWANGOスターターキット
価格5,000円
●内容
DWANGOクライアントWindows95版およびDOS／V版
Big Red Racing (Windows95版)
Duke Nukem 3Dシェアウエア版 (DOS／V版)
10時間分のアクセス権

■DWANGO対応の主なゲーム
－Windows－
Final DOOM (Id Software)
DOOMⅡ for Windows95 (イマジニア)
MechWarrior2 (ゲームバンク)
Big Red Racing (ソフトウェアジャパン)
－DOS／V－
Terminal Velocity Ver.1.2 (3D Realms)
Duke Nukem 3D
Ultimate DOOM (Id Software)
DOOMⅡ Ver.1.9
Heretic: Shadow of the Serpent Riders
Hexen Ver. 1.1
NetMech for DOS (Activision)
ディセントⅡ (Interplay)
War Craft Ⅱ Ver.1.2 (Blizzard Entertainment)

■問い合わせ先
ソフトウェアジャパン
DWANGO・つなぐホーダイ事務局
☎03-5827-7796

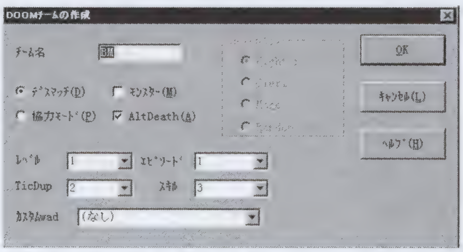
機しているので，操作方法がよくわからない人や，ゲームがうまく開始できない人も安心です(月曜日～金曜日／18:00～23:00)。

対戦をするには，プレイヤー同士でチームを登録しなくてはいけません。1人がまずチームを作り，他のメンバーがそこに参加するという形でチームが結成されます(**写真3**)。

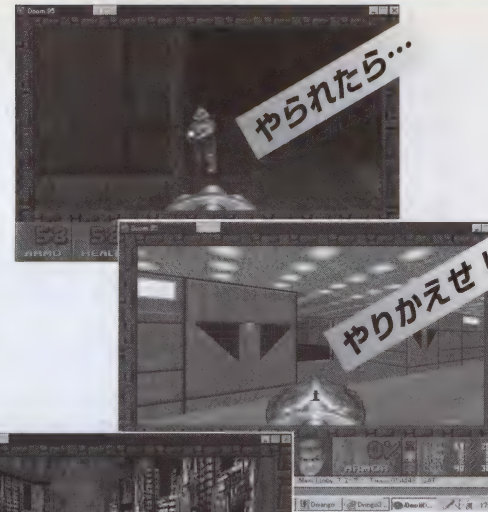
あとは，ただ戦うのみ！　頼れるのは武器と己のテクニックだけです。

プレイした感想は，「最初だけ，キー操作してから一瞬遅れて動くのが気になる」というだけ。ちょっと飽きぎみだったDOOM95に，すっかり熱くなってしまいました。

将来的には，インターネットからのアクセスも予定しているとか。より身近になっていく対戦ゲーム・ネットワークに，これからも目が離せません！



《写真3》チームを作成するときに，プレイするゲームの種類や設定などを選択します





インターネット HOT NEWS!

世界初！ インターネット通信カラオケ 誕生

／SLASH（スラッシュ）

カラオケといえば，子供から大人まで楽しめるアミューズメントとして，今ではすっかり定着しています。最近の定番は，やはり通信カラオケ。オンラインでカラオケのデータが供給されるため，最新のヒット曲がいち早く歌えるのが人気の要因でしょう。

そんな中，ついにインターネットを利用したカラオケ・システム『／SLASH』が登場しました。

このサービスは，カラオケのMIDIデータをホームページ（http://www.clubweb.or.jp/slash/）からダウンロードし，専用のソフトで再生するというもの。毎月300曲の新譜が登録される他，ホームページ上でリクエストも受け付けてくれます。

カラオケ・データは，28,800bpsのモデムなら数十秒でダウンロードが可能。もちろん，ダウンロードしたデータはハードディスクに保存ができ，3か月間は何度でも再生できます。

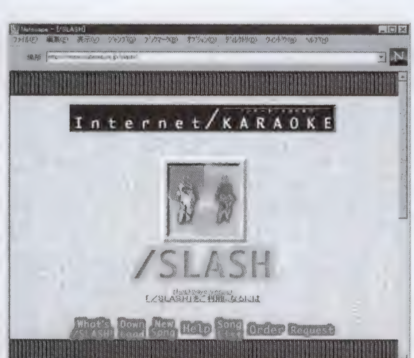
『／SLASH』を利用するには，専用のCD-ROM（価格6,000円）を購入する必要があります。このCD-ROMを購入することで，年間300曲分のデータが利用可能です。

また，データの利用が300曲を超えた場合や，登録後1年を過ぎた場合でも，更新料4,000円を振り込むことで，さらに300曲をダウンロードできます。

1曲あたりの利用料は，わずか“13円”と格安。家族みんなで盛りあがるカラオケ大会も，これからはインターネットを利用する時代です！



『／SLASH』専用CD-ROM（価格6,000円）には，専用の再生ソフトと，再生中に表示される背景データが収録されている



カラオケ・データは，このホームページ（http://www.clubweb.or.jp/slash/）からダウンロードする

■問い合わせ先
住友商事
FAX 03-3296-7329（／SLASH担当あて）

■『／SLASH』を利用するための動作環境

Windows3.1，またはWindows95が動作可能な機種で，インターネットでWWWブラウザが利用できること（Netscape Navigator 2.0以上推奨）
メモリ：16Mバイト以上（推奨32Mバイト）
HDD：10Mバイト以上
サウンド機能：内蔵または外付けのMIDI音源
その他：要CD-ROMドライブ，スピーカ，マイク

■『／SLASH』専用CD-ROMの購入方法



価格6,000円

●インターネットで購入
『／SLASH』のホームページ（http://www.clubweb.or.jp/slash/）のオンライン・ショッピングで購入申し込みをする。注文確認のメールが届いたら，指定の銀行口座へ振り込む。

●FAXで購入
FAXボックス（FAX 03-3552-1300 BOX番号77777）から購入申込書を受信。記入後，指定のFAX番号へ送信したら，指定の銀行口座へ振り込む。

パソコンでFAXを送受信
Windows95のFAX機能を使いこなそう

Windows95は，『Microsoft FAX(マイクロソフト・ファックス)』という，FAXを送受信するためのツールを標準装備しています。また，最近のモデムは，そのほとんどがFAXの送受信機能をサポートした“FAXモデム”です。

意外と便利なのにあまり注目されないこれらの機能。せっかく付いているのですから，使わない手はありません。

ここでは，ファクシミリよりも便利なFAX機能を紹介しましょう。

手間もかからず高品位FAX

通常，FAXを送る場合は，パソコンでデータを作成して印刷し，ファクシミリに用紙をセットするという作業をしなければなりません。

しかしパソコンなら，ワープロなどのアプリケーション・ソフトからFAX原稿を直接送信するだけ。「印刷をする」，「紙をFAXにセットする」という手順を省略することができるのです。少ない作業でFAXが送信できるのは，時間の短縮にもなるので効率的です(**第1図**)。

また，FAXだと黒くつぶれてうまく送れない写真やイラストも，パソコンからならキレイに送信することができるのです。スキャナで取り込んだ写真を送信すれば，そのキレイな画質にみんなビックリすることまちがいなし！(**写真1**)

パソコンでFAXを受信した場合，FAX用紙に出力せずにデータとしてハードディスクに保存するので，FAX用紙が受信途中でなくなってしまったり，印刷が薄くて読めないといったトラブルの心配もありません。このように，FAX機能を活用することで，いろんなメリットを得ることができるのです。

パソコンでFAXを送信してみよう

最初は，FAXの送信に挑戦してみましょう。アプリケーション・ソフトで送信したい文書，画像を作成したら，プリンタから[Microsoft FAX]を選択して，印刷を実行します。自動的にMicrosoft FAXが起動し，送信の設定画面になりました(**写真2**)。

まずは，ダイアル方法の設定です。ここは，Microsoft Exchange(エクスチェンジ)の設定が済んでいれば，変更する必要はありません。つぎの送信先の設定に移りましょう。[宛先]に送信先の名前を，[FAX番号]に送信先のFAX番号を入力します。左のカッコで囲まれた部分には市外局番，つぎにそれ以降の番号を入力します(**写真3**)。

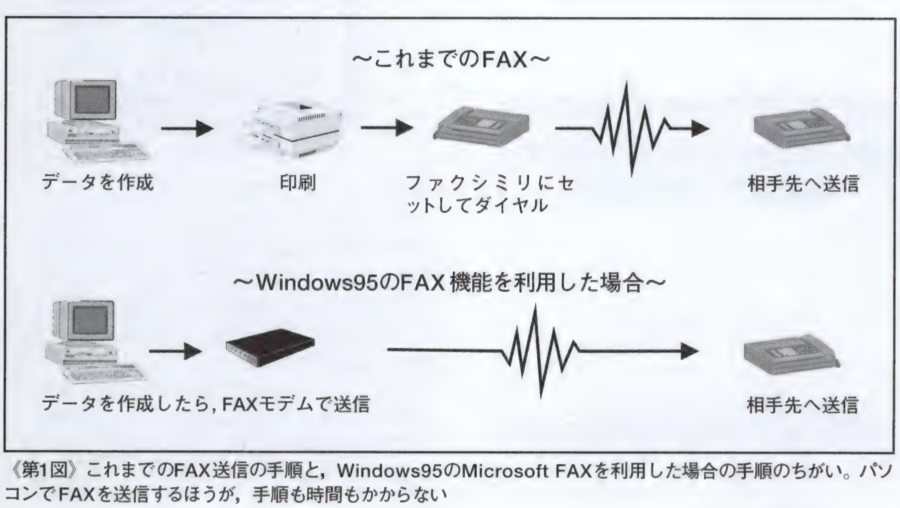
送付状を選んで，FAXの内容を示すタイトルを入力したら，いよいよ送信です。送信を実行すると，文書がFAX用のデータに変換され，相手に送信されます。

FAXのアドレス帳を作成しよう

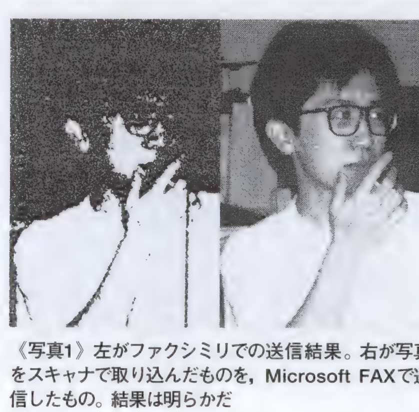
今回紹介しているMicrosoft FAXでは，複数の相手に同じFAXを送信する機能も装備しています。そのためには，あらかじめアドレス帳にFAX送信先を登録しなければなりません。

Microsoft Exchangeからアドレス帳を呼びだして，Microsoft FAXで利用するアドレスを作成しましょう。

[FAX-住所]に，FAX番号や相手先の名前を入力します。この二つの項目を入力すれば，FAXを送信することができます。その他，住所や送信相手に関するメ



《第1図》これまでのFAX送信の手順と，Windows95のMicrosoft FAXを利用した場合の手順のちがい。パソコンでFAXを送信するほうが，手順も時間もかからない



《写真1》左がファクシミリでの送信結果。右が写真をスキャナで取り込んだものを，Microsoft FAXで送信したもの。結果は明らかだ

モなども登録できるので，必要に応じて入力しておくといいでしょう(**写真4**)。

アドレス帳の登録が終わったら，FAX番号が正しいか，確認もかねて友達にFAXを送信してみましょう。送信先を複数選ぶ場合は，設定の際にアドレス帳から送信先を追加していけばOKです。

FAXサービスで情報収集

今度は，FAXを利用した情報収集にチャレンジしてみましょう。Microsoft FAXでは，ポーリング方式によるFAXサービスを利用することができます。

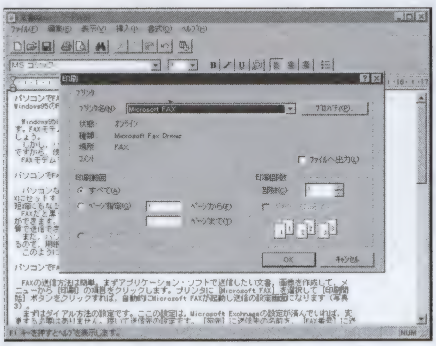
ポーリング方式のFAXサービスは，FAX番号を入力するだけで相手先からFAXを受信でき，手軽に情報を取り寄せることが可能です。

それでは，さっそく試してみましょう。Microsoft Exchangeの受信トレイのメニュー・バーから，[ツール]-[Microsoft FAXツール]-[メッセージの要求]を選択します。

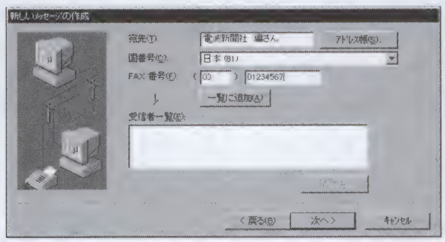
最初の画面では，[すべての情報を受け取る]を選択。続いて，送信のときと同様にFAX番号を入力します。あて先には，FAXの内容を示す適当なタイトルを入力しましょう。

これで送信すれば，FAX番号がダイアルされ，自動的にFAXが送られます(**写真5, 6**)。

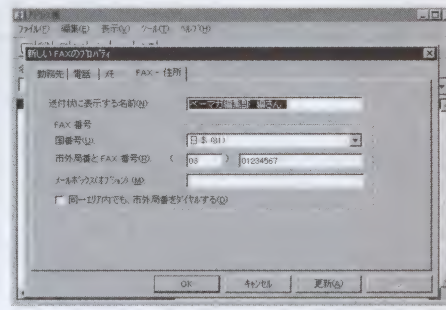
こうしたFAXサービスは，電波新聞社から発売されている『FAX＋PC通信』夏・秋号(価格780円)で調べることができます。気になる情報は，FAXサービスで入手しましょう！



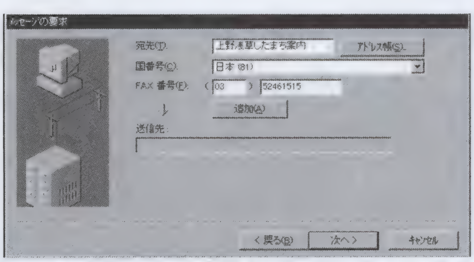
《写真2》Windows95のアクセサリ『ワードパッド』でこの記事をFAX送信してみる。プリンタを「Microsoft FAX」に設定して，印刷を実行しよう



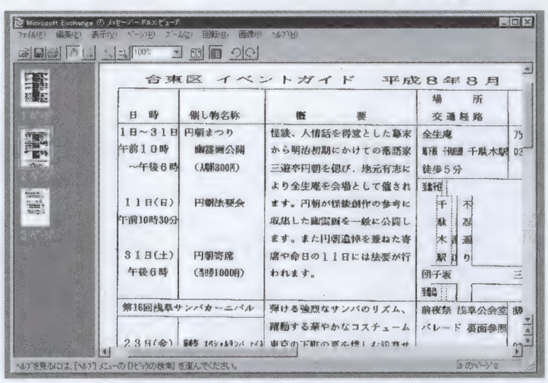
《写真3》[FAX番号][宛先]の入力画面。あて先には，このFAXを受け取る人の名前を入力しよう



《写真4》アドレス帳の登録画面。FAX番号と相手の名前は，必ず入力する。その他にも，電話番号や住所などを登録できる



《写真5》ダイアルするFAX番号の入力画面は，送信のときとほとんど変わらない。本などで調べたFAX番号を入力しよう



《写真6》受け取ったFAXは，Microsoft FAXにある[FAXビューア]で見られる。拡大もできるし，友達のところへそのまま送信することもできるぞ

本格派FAXソフトで FAX通信の楽しさもさらに倍増！

STARFAX for Windows95 Ver.1.0

価格15,000円

■問い合わせ先
メガソフト
☎06-386-2072

メガソフトから発売されている『STARFAX for Windows95 Ver.1.0』は，マルチタスク機能を備えた高機能FAXソフト。FAXを送受信しながら，他のアプリケーション・ソフトを支障なく動作させることができます。

また，OCR機能搭載により，受信したFAXの文章をテキスト変換することが可能です。ワープロ・ソフトで入力し直す手間が省け，情報をすばやく加工して活用することができます。

他にも，豊富な情報が登録できる住所録など，FAXを楽しく使う機能が充実しています。



パソコンでFAXを楽しむなら，多くの機能を備えたパッケージ・ソフトは必携です。

通信がもっと楽しくなる
通信ハード&ソフトの賢い選びかた

パソコンにとって，インターネットは爆発的な普及の原動力となりました。
モデムやターミナル・アダプタはもとより，インターネットに接続するためのソフトの人気も，インターネット・ブームによるものといえるでしょう。
ここでは，通信関連，特にインターネットに関するハード&ソフト情報を紹介したいと思います。

パソコン本体

付属ソフトやサービスに注目！

パソコン通信

●通信ソフト

パソコン通信ソフトは，NIFTY-ServeのNIFTY-Manager（マネージャ)や，PeopleのGuippy（グイッピー）など，専用の通信ソフトが付属している場合がほとんどです。

インターネット

●オンライン・サインアップ用ソフト

インターネットの接続には欠かせないプロバイダへの加入，設定を，自動的に行なってくれるソフトです。

各メーカーが運営しているプロバイダだけに限られる場合と，いくつかのプロバイダから選べる場合があります。

●WWWブラウザ

WWWブラウザは，Netscape Navigatorか，Internet Explorerのどちらか，または両方がバンドルされています。

●翻訳ソフト

英語のホームページを，日本語に翻訳してくれるソフト。英語がまったくダメという人でも，気軽にネットサーフィンすることができます。

●その他

その他にあると便利なのが，ホームページ作成ソフト。ホームページを持ちたいと思っている人には必須です。

また，プロバイダの初期費用や一定時間の利用料金が無料になるサービスや，加入しなくても無料でインターネットが体験できるサービスなども，チェックしておきたいポイントです。

ホームページ作りはこれ1台でOK！

日本IBM
Aptiva J31

価格オープンプライス
（IBM PC Direct価格259,000円）

■問い合わせ先
ダイアルIBM
0120-04-1992（東京）



『Aptiva（アプティバ） J31』は，通信関連のソフトが充実しています。
注目は，ホームページ作成ツール『ホームページ・ビルダー』と，WWWのURL集『HotPage（ホットページ）』。ホームページ作りのこだわり派におすすめです。

CPU	Pentium-133MHz
メモリ	16Mバイト
HDD	1.6Gバイト
CD-ROM	6倍速
ディスプレイ	15インチ
パソコン通信ソフト	NIFTY-Manager（NIFTY-Serve） PC-VANナビゲータ（PC-VAN） Guippy，WorldTalk（People）
WWWブラウザ	Netscape Navigator 2.01
オンライン・サインアップ	IBMインターネット接続サービス
翻訳ソフト	LogoVista E to J Internet
その他	ホームページ・ビルダー，HotPage

CanBeなら家族全員でインターネットが楽しめる！

NEC
PC-9821Cu10

価格338,000円

■問い合わせ先
NECパソコン
インフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-943-9800（大阪）



28,800bpsのモデムを搭載した新CanBe(キャンビー)。幅広いジャンルの付属ソフトが魅力です。オンライン・サインアップ用のソフトは付属していませんが，『C&Cインターネットサービスmesh(メッシュ)』の無料利用権が同梱されています。

CPU	Pentium-100MHz
メモリ	16Mバイト
HDD	1.2Gバイト
CD-ROM	4倍速
ディスプレイ	15インチ
パソコン通信ソフト	PC-VANナビゲータ（PC-VAN）
WWWブラウザ	Internet Explorer 2.0
オンライン・サインアップ	C&Cインターネットサービスmesh
翻訳ソフト	英日翻訳アダプタ
その他	―

28,800bpsはもはや常識。ではどこで選ぶ？

●接続タイプで選ぶ
デスクトップなら，選択肢は外付けか内蔵。ノート・パソコンの場合は，PCカードタイプが候補として加わります。
それぞれ利点はありますが，デスクトップの場合はパソコンの買い換えなども考慮して，外付けを選びましょう。携帯性や省スペースを重視したいノート・パソコンには，PCカードが基本です。

●付属ソフトで選ぶ
インターネットやパソコン通信の初心者は，パソコン同様付属ソフトの確認をしておくといいでしょう。
パソコン通信ソフトや，インターネット関連のソフト以外にも，FAX通信ソフト，通信対戦ゲームなどが付属している製品もあります。
すでに通信環境が整っていて，モデムだけ買い換えたいという人は，付属ソフトを省略した低価格な製品がいいでしょう。

買い換えユーザーにオススメ！

アイ・オー・データ機器
DFML-288



価格19,800円

■問い合わせ先
アイ・オー・データ機器
☎03-5296-7303
☎03-5296-7302

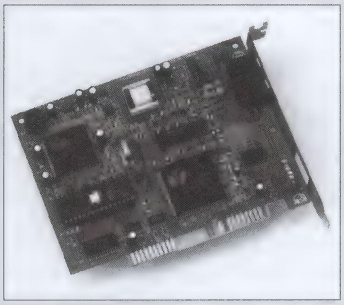
一般的な通信ソフトは，まったく付属していません。それだけ低価格な点が，この製品のウリ。低速なモデムに不満を持っている人に，最適なモデルといえるでしょう。

●付属ソフト

●FAX通信ソフト
JetFax（Windows3.1＆95用）
●モデム設定／通信速度設定変更ツール
JetSet（Windows3.1用）
●ファイル転送ソフト
リモートサーバー（PC98，DOS／V用）
●INFファイル（Windows95用）
●VTX網無料加入オンラインサインアップソフト
（Windows3.1＆95用）
●VTX網専用通信ソフト
Vterm（Windows3.1＆95用）
●音楽データ配信サービス専用ソフト
KORG Music Navigator
（Windows3.1＆95用）

フラッシュROM搭載でアップグレードが可能

マイクロ総合研究所
MC288XRi



価格24,800円

■問い合わせ先
マイクロ総合研究所
☎03-3458-9021
アップグレードサービス
☎03-3458-9031

マイクロコア・ブランドの新製品の内蔵タイプです。フラッシュROMの搭載により，さらに高速な33,600bpsへのアップグレードができます（料金3,000円）。

●付属ソフト（MC288XRi／PC共通）

●WWWブラウザ
Internet Explorer 2.0
VRMLアドイン for Internet Explorer 2.0
PC-VAN MOSAIC（試用版）
●パソコン通信ソフト
NIFTY Manager（NIFTY-Serve）
PC-VANナビゲータ（PC-VAN）
ASCII net Crew（ASCII net）
WTERM（PC98＆DOS／V用）
EmTerm Lite for Windows
●FAX通信ソフト
LiteFAX（PC98用）
LiteFAX／V（DOS／V用）
EasyFAX-Lite（Windows用）
●INFファイル（Windows95用）
●その他
MIDI LINKショッピングナビゲータ（Windows用）

充実の付属ソフトが魅力！

ソフトウェアジャパン
つ・な・ぐワークス External



価格27,800円

■問い合わせ先
ソフトウェアジャパン
☎03-5827-7631

とにかく付属ソフトが豊富。夜間，土日専用プロバイダ『つ・な・ぐホーダイ』が，10時間まで使えるアクセス権もうれしい特典です。

●付属ソフト

●簡単インストーラ
つなぎ部長
●対戦ゲーム専用通信ソフト
DWANGO
●DWANGO対応ゲームソフト
Big Red Racing
●DOS／V用ゲームソフト
DOOMエピソード1（英語版）
HERETICエピソード1
●インターネットユーティリティー
Web Watcher
●WWWブラウザ
Internet Explorer2.0
Netscape Navigator2.0
●インターネットリモートオペレーティングソフト
リモートオペレータ（つ・な・ぐスペシャル版）
●パソコン通信ソフト
NIFTY Manager（NIFTY-Serve）
FirstClassクライアント（TigerMountain）
PC-VANナビゲータ（PC-VAN）
COPERAGLASS（K-net）
GUIPPY（People）
MIXナビゲータ（日経MIX）
EmtermLite95（Windows95用）
EmtermLite for Windows（Windows3.1用）

省電力設計で外出先でも安心

マイクロ総合研究所
MC288PC



価格34,800円

■問い合わせ先
マイクロ総合研究所
☎03-3458-9021
アップグレードサービス
☎03-3458-9031

ノート・パソコン用PCカードタイプ。省電力設計で，バッテリ残量が気になる屋外での使用も安心です。この他にも，LAN接続機能搭載のMC288LAN（42,800円）も発売されています。

ターミナル・アダプタ

製品も出揃った TAの注目ポイント

●DSUは内蔵でキマリ！
ISDNを使用する場合，ターミナル・アダプタ(以降TAと略)の他に，DSU(回線終端装置)が必要です。
DSUは，別途購入できますが，スペースを考慮するなら，DSU内蔵の製品がいいでしょう。

●アナログ・ポートはいくつ必要?
アナログの電話回線をISDNに変更する場合，今まで使っていた電話機などはTAのアナログ・ポートにつないで使用します。
電話機とファクシミリを併用するなら，アナログ・ポートが二つある製品を選んだほうが便利でしょう。

超人気TAは，停電にも強い！

NEC
Aterm IT45DSU

価格64,800円



■問い合わせ先
NECパソコンコミュニケーション
インフォメーションセンター
☎0120-361138

- ●通信速度：同期64kbps／非同期57.6kbps
- ●DSU内蔵
- ●アナログ・ポート×2
- ●非常用電源搭載（連続通話4時間／待ち受け8時間）

人気も上々で，TAの定番ともなりそうな『Aterm IT45DSU』。非常用電源(単3アルカリ乾電池6本使用)を搭載し，万が一の停電時でも通話が可能です。

ISDN旋風は，このTAから生まれた

NTT-TE東京
MN-128

価格オープンプライス



■問い合わせ先
NTT-TE東京事業開発部
☎0120-128064

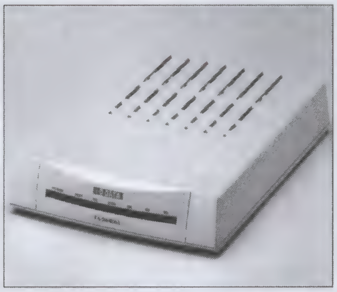
- ●通信速度：同期128kbps（バルク転送モード時）／非同期38.4kbps
- ●DSU内蔵
- ●アナログ・ポート×2

ISDNブームの火付け役となったのが，この『MN-128』です。バルク転送モード(2本分の回線を同時に使用)により，最高128kbpsの超高速通信を実現しています。

基本はしっかり！しかも低価格

アイ・オー・データ機器
TA-B64DSU

価格49,800円



■問い合わせ先
新製品案内窓口
☎0762-60-1024

- ●通信速度：同期64kbps／非同期38.4kbps
- ●DSU内蔵
- ●アナログ・ポート×1
- ●インターネット体験ソフト付属

DSU内蔵ながら，5万円を切る低価格なTA。1回のアクセスで，30分までインターネットが体験できるおまけソフトが付属しています。

ちょっと気になるこの用語
ISDN【アイ・エス・ディー・エヌ】

『Integrated Service Digital Network(サービス総合デジタル網)』の略称。一般に，デジタル回線と呼ばれているものです。デジタル信号をダイレクトにやりとりできるため，パソコン通信やインターネットなどには，うってつけといえるでしょう。

NTTの個人向けISDNサービス『INSネット64』は，最高64kbpsでの通信が可能。通常のアナログの電話回線では，現在のところ33.6kbpsが限界であるのにくらべ，およそ2倍の通信速度を実現できるわけです。

また，INSネット64は，1回線が電話回線二つ分に相当し，インターネットにアクセスしながら，電話やFAXを利用することができます。そのうえ，基本料金は電話回線2本分よりも安いので，これからインターネットやパソコン通信をはじめたいという人におすすめです。

INSネット64を利用するためには，TA(ターミナル・アダプタ)とDSUが必要です。先ほども紹介したように，最近ではDSUを内蔵したTAが主流となっています。

なお，インターネットなどでINSネットを利用したい場合は，契約するプロバイダがデジタル回線に対応している必要があります。デジタル回線では，利用料金も異なる場合があるので注意しましょう。

その他

驚異の低価格を実現したインターネット端末

日本電算機
iBOX+home



■問い合わせ先
日本電算機マーケティング部
☎03-3864-5511

価格50,800円（モデムレスモデル）
54,800円（14,400bpsモデム内蔵モデル）
60,800円（28,800bpsモデム内蔵モデル）

インターネットが急速に家庭へと進出しはじめている昨今，各メーカーから続々とインターネット関連の新製品が登場しています。

家庭への普及の鍵は，低価格で，めんどうな設定や，むずかしい知識を必要としないことです。

日本電算機から発売されている『iBOX+home』は，まさにこの条件をしっかり満たしているインターネット端末です。

パソコン用のディスプレイだけでなく，TVにも接続が可能で，本体以外に周辺機器を購入する必要がありません。また，独自で開発したiSP(インターネットスタートアップププログラム)により，購入してすぐに，プロバイダと契約し，インターネットに接続することができます。

起動に必要なiBOXドライブソフトウエアと，28,800bpsモデム内蔵モデルを購入しても7万円以下。少ない予算で，インターネットを手軽に楽しみたいという人にオススメです。

ソフトウエア

インターネット接続ソフト

マイクロソフト
インターネットスターターキット



価格3,500円

■問い合わせ先
マイクロソフトインフォメーションセンター
☎03-5454-2300

モデムの検出から，接続するまでの設定作業を，簡単にセットアップ。WWWブラウザ『Internet Explorer2.0』も付属して，この低価格は魅力です。

アスキーサムシンググッド
インターネットレスキュー

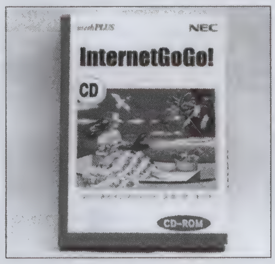


価格9,800円

■問い合わせ先
アスキーサムシンググッド
☎03-5351-8080

六つの大手プロバイダの設定を，質問に答えていくだけで自動で行なってくれます。アニメーションを使ったチュートリアルで，インターネットの基礎知識もバッチリです。

NEC
InternetGoGo!



価格18,000円

■問い合わせ先
NEC VANサービス販売本部
☎03-3456-8343

接続ソフト，メールソフトなど，インターネットを活用するためのソフトが凝縮された製品です。Windows3.1にも対応しています。

プロバイダの正しい選びかた

一口にプロバイダといっても，その規模や料金体系はさまざまです。インターネットをどのように使うかによっても，プロバイダの選びかたは変わってきます。

●アクセス・ポイントは近くにあるか

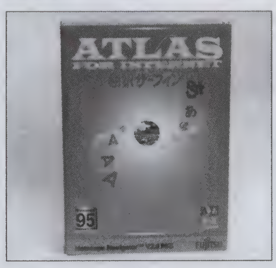
どんなに安いプロバイダに加入しても，電話代が高くついてしまったら意味がありません。アクセス・ポイントの場所もチェックすべき点です。

●固定制か，従量制か

ネットサーフィンなど長時間のアクセスなら固定制，電子メール程度なら従量制がお得でしょう。最近では，基本料金＋従量制で，一定時間を超えると，それ以上は請求しないプロバイダも登場しています。

インターネット翻訳ソフト

富士通
ATLAS for Internet 翻訳サーフィン



価格12,800円

■問い合わせ先
富士通ミドルウェア
☎045-471-0282

接続中に翻訳したいページを指定しておけば，回線を切ってから翻訳処理ができる機能を搭載しています。136,000語を収録した辞書が頼もしい翻訳ソフトです。

カテナ
LogoVista E to J Internet



価格7,980円

■問い合わせ先
ソフトウエアプロダクツ事業部
カスタマーサービス部
☎0423-38-1118

高性能翻訳エンジンを搭載しながら，1万円を切る低価格を実現。一括翻訳，部分翻訳，辞書引き翻訳など3種類のモードで，目的に合った翻訳処理が可能です。

ホームページ作成ソフト

日本IBM
ホームページ・ビルダー バージョン1.2



価格14,800円

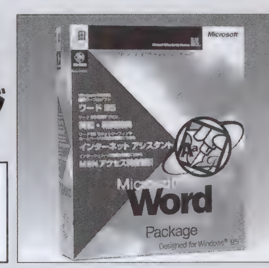
■問い合わせ先
ダイアルIBM
0120-04-1992

HTMLをまったく知らなくても，ホームページの作成ができる便利なソフト。文字のフォントやサイズの変更，表(テーブル)の作成などが簡単にできます。

話題のプログラミング言語“Java”にも対応。Javaのアプレット(プログラム)の組み込みを，マウス操作だけで行なえる『Javaアプレット・マネージャー』を搭載しています。

初心者から上級者まで，幅広いユーザーが満足できる高性能なソフトです。製品には，OS／2 Warp版とWindows95版が1枚のCD-ROMに収録されています。

マイクロソフト
マイクロソフト ワード95 インターネットパッケージ



価格12,000円

■問い合わせ先
マイクロソフトインフォメーションセンター
☎03-5454-2300

人気のWindows95アプリケーション・ソフト『Microsoft Word for Windows95(以降Word95と略)』に，『インターネットアシスタント for Word95』をバンドルしたパッケージ。まさにワープロ感覚で，HTML2.0をフルサポートしたホームページ作成が可能です。

すでにWord95を持っている人は，ホームページ(http://www.microsoft.co.jp/office/word95/iaword95.htm)から，無料で『インターネットアシスタント for Word95』をダウンロードできます。

今からでも遅くない！
インターネット設定徹底解剖

「インターネットをはじめてみたいけど，設定がよくわからなくて…」インターネットの大流行の裏側には，ネットサーファーならぬ，“ネットカナヅチ”も増えているようです。

そんな人たちのために，今回は，『マイクロソフトインターネットスターターキット』を使って，インターネットへアクセスするための設定方法を，徹底解説します！

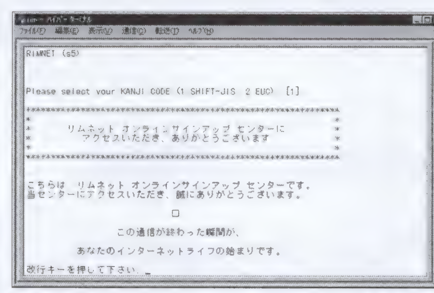
設定に必要な項目を調べておこう！

『インターネットスターターキット』は，インターネットへの快適なアクセスをサポートしてくれるソフトウエア集です。今回は，これを使ってインターネットへ接続するための設定方法を紹介したいと思います。

設定作業をはじめる前に，MSN（マイクロソフトネットワーク），またはプロバイダへの加入契約を済ませておきましょう（写真1）。そのときに以下の項目を問い合わせて，しっかりとメモしておいてください。

①プロバイダの名前
②ユーザー名またはログイン名
③パスワード
④IPアドレス（必要な場合）
⑤プロバイダのアクセス・ポイントの電話番号
⑥標準のDNS（ドメイン・ネーム・サービス）サーバーのアドレス
⑦控えのDNSサーバーのアドレス（必要な場合）
⑧電子メール・アドレス
⑨電子メールが保存されるコンピュータのドメイン名

これらの項目は，これから紹介する設定になくてはならないものです。ここでは，『RIMNET』を例にしています。それではさっそくはじめることにしましょう。

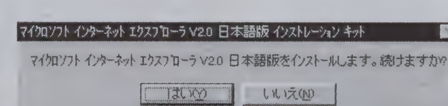


《写真1》オンライン・サインアップなら，遅くても1日程度で利用可能になる

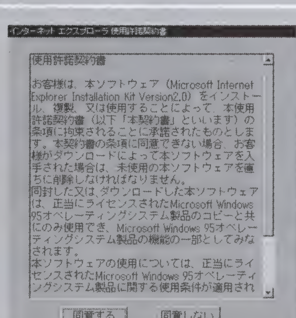
Internet Explorerのセットアップ



CD-ROMをセットすると，表示されるのがこの画面。上から2番目のボタンをクリックし，Internet Explorer2.0をセットアップする

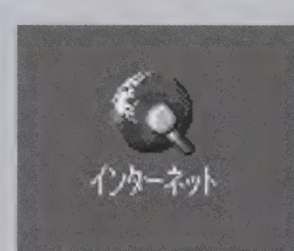


［はい（Y）］をクリック

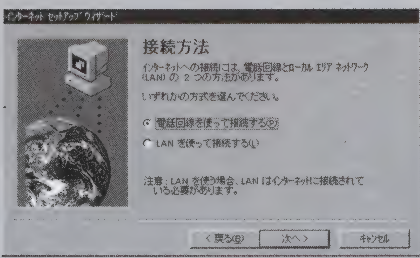


［同意する］をクリック

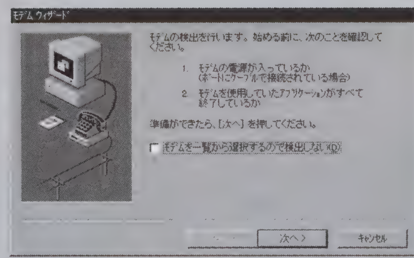
インターネットへの接続の設定



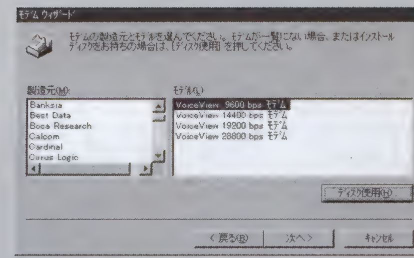
セットアップが終了し再起動したら，デスクトップにある［インターネット］のアイコンをダブルクリックする



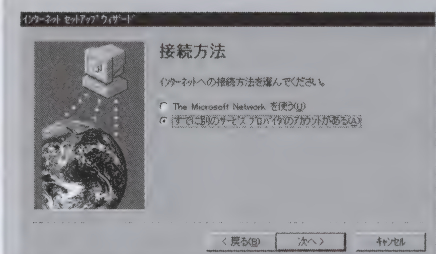
インターネットへの接続方法を設定する。通常は「電話回線を使って接続する」を選ぶ



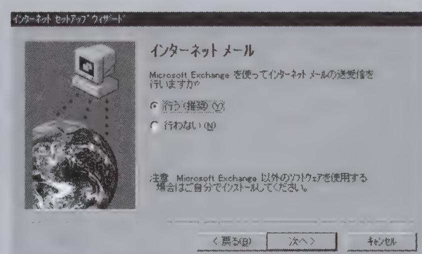
ちゃんと認識されない場合や，モデムが最近のモデルの場合などは，下のチェック・ボックスをクリックし，手動で認識させよう



手動で検出する場合は，メーカーを選択してからモデルを選ぶ。モデムにWindows95用の設定ファイルがある場合，［ディスク使用］をクリック

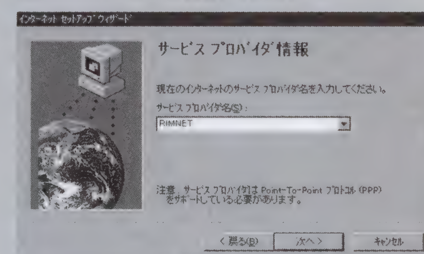


MSN以外のプロバイダへ接続する場合，下の項目を選択する



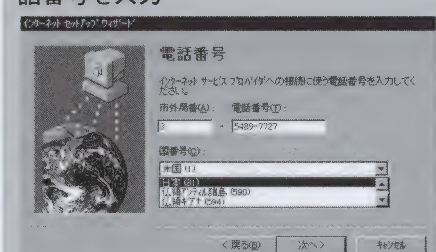
契約したプロバイダが，メール・サービスを行なっていれば，［行う］を選択する

①プロバイダの名前を入力



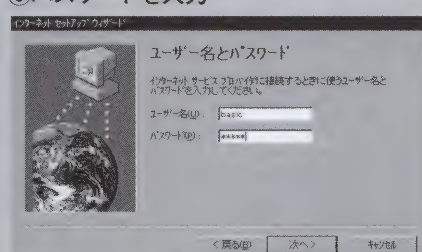
インターネット接続の設定は，ここで入力した名前のファイルで保存される。特に正確である必要はないが，どこのプロバイダなのかわかるようにしておこう

⑤プロバイダのアクセス・ポイントの電話番号を入力



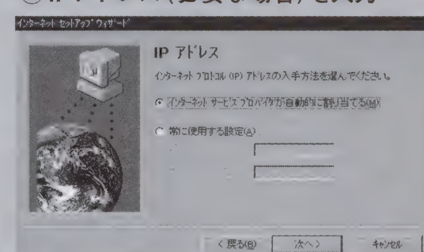
市外局番の“0”は入力しない。東京の場合は“3”のみ。国番号が「日本」になっていることも忘れないようにしよう

②ユーザー名またはログイン名，
③パスワードを入力



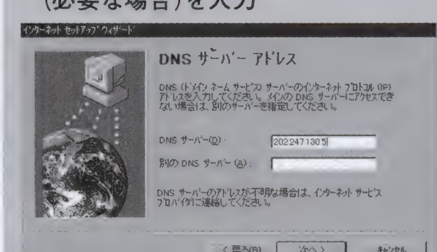
パスワードは，写真のように文字が表示されないので，まちがえないように！

④ IPアドレス（必要な場合）を入力



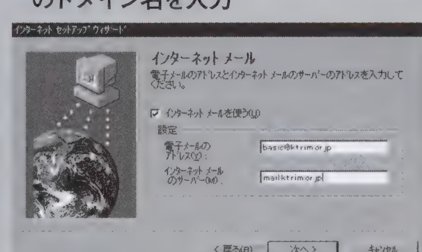
ほとんどのプロバイダは，「自動的に割り当てる」を選択するだけでいい

⑥標準のDNSサーバーのアドレス，
⑦控えのDNSサーバーのアドレス（必要な場合）を入力

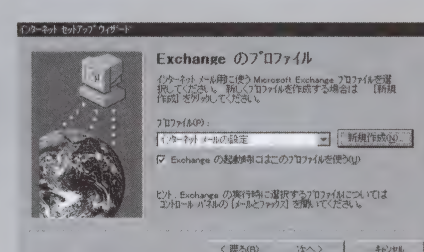


ここでは，「202.247.130.5」と入力した。控えのDNSサーバーは設定していない

⑧電子メール・アドレス，
⑨電子メールが保存されるコンピュータのドメイン名を入力

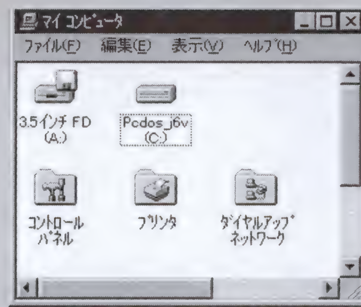


どちらをまちがえても，メールの送受信ができない。メール・アドレスは，みんなに教えられるように覚えておこう

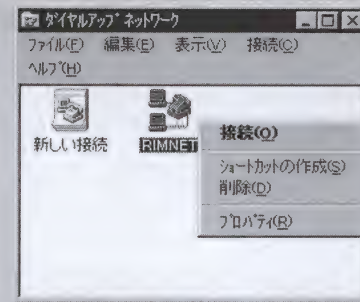


電子メールの設定に名前を付ける。初期設定のままでも特に問題はない

接続の準備をする



デスクトップ画面にある［マイコンピュータ］のアイコンをダブル・クリックし，つぎに［ダイアルアップネットワーク］をダブル・クリック



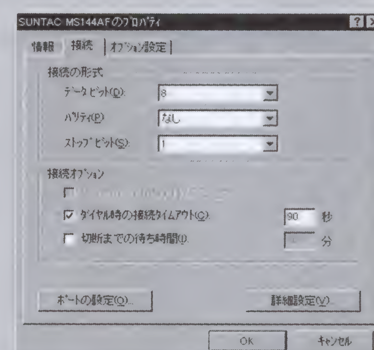
先ほど設定を行なった［RIMNET］のアイコンを右クリックし，［プロパティ］を選択する



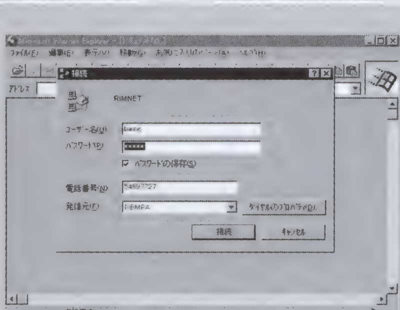
モデムの機種，電話番号をもう一度確認したら，［設定］をクリック



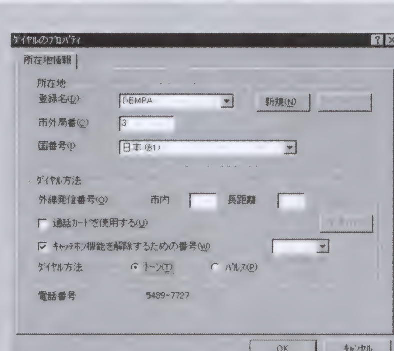
最高速度は，プロバイダの推奨する速度にする。うまく接続できないときは，一度9,600bpsに設定し，徐々に速度を上げてみるといい



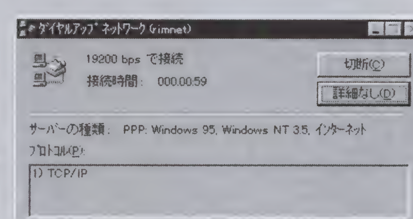
接続の項目では，接続時のタイムアウトを設定する。チェックを外してもいいが，通常60秒〜90秒程度にしておこう



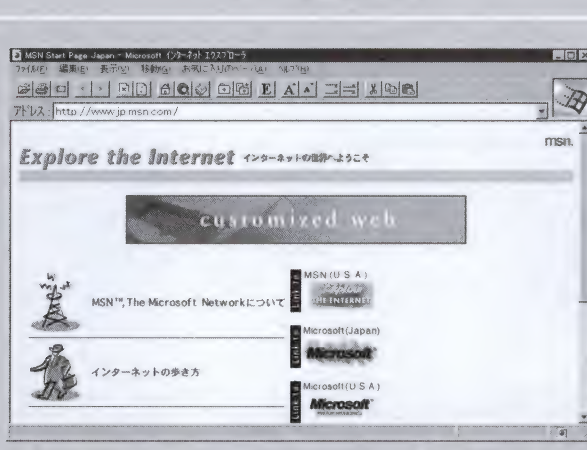
ここまで完了したら，［インターネット］のアイコンをダブル・クリック。Internet Explorer2.0が起動し，「接続」のウィンドウが表示される



接続のウィンドウの中の［ダイヤルのプロパティ］をクリックすると，このウィンドウが現れる。ダイアル方式を確認しよう



接続のウィンドウで［接続］のボタンをクリックすると，プロバイダへのアクセスが開始される。このウィンドウが見えたら，無事成功！



最初にMSNのホームページが表示される。あとはキミの好きなところへ行けるぞ！

ダイアル方式に注意！

電話回線のダイアル方式には，“トーン”と“パルス”の2種類があります。回線のダイアル方式が，どちらだかわからないときは，その回線を使っている電話やファクシミリの音を聴いてみましょう。

受話器を取って，ダイアル・ボタンを押したときに，「ピッポッパッ」と聞こえるほうがトーンです。そのような音が聞こえないときは，パルスということになります。

ダイアル方式をまちがえると，アクセス・ポイントに接続さえしないので，注意しましょう。

低価格，しかも操作はカンタン！
コンシューマ・ネットワークにアクセスせよ！

ネットワークの恩恵を，パソコンだけに使わせておくのはもったいない！

家庭用ゲーム機も，独自のシステムやインターネットなど，続々とネットワークの世界に進みつつあります。

ここでは，みなさんご存じのサテラビューをはじめ，X-BAND，先日登場したばかりのセガネットワークスを紹介しましょう。

サテラビュー

■問い合わせ先■
任天堂サテラビューサービスセンター
☎03-5350-8686（東京）
☎06-300-5555（大阪）
（月曜～金曜 10:00～21:00）

サテラビューがあれば あとは無料でゲームが楽しめる

サテラビューは，衛星放送を利用したスーパーファミコン用ネットワークです。サテラビューを楽しむには，スーパーファミコン本体の他に，サテラビュー本体（価格18,000円）と，ビットストリーム出力を持つBSチューナ（BS内蔵ビデオなどでもビットストリーム出力端子を持っていれば接続可能）が必要です。

サテラビューを接続したら，スーパーファミコンの電源を入れ，BSチューナのチャンネルを5CHに合わせれば，衛星データ放送がはじまります。

サテラビューではセント・ギガ（BS5CH）のチャンネルを使用しますが，普段はセント・ギガのサブ・チャンネルを使うため，WOWOW（ワウワウ）との契約は不要。つまり，一度サテラビューを購入してしまえば，あとは無料でゲームを楽しむことができるのです。

日本全国のプレイヤーが同時にプレイ！

サテラビューでは，セント・ギガのノン・スクランブル時間帯を利用した，特殊なゲームも放送されています。

その月に放送されるゲームの種類にもよりますが，夕方18:00～18:50前後までと，深夜1:00～1:50が新作の音声連動番組，17:00～17:50までが過去の再放送です。音声連動番組は，その名のとおり，スピーカから流れる副音声と連動してゲームが進行します。

ゲーム開始直後は，サテラビュー本体にプログラムをダウンロードする必要があるため，しばらく待たされることになります。このあいだに，ゲームの登場人物によるストーリー紹介や，今回の攻略のポイントなどを知らせてくれます。

一方ゲーム中では，18:20になると剣がパワーアップしたり，18:30になると敵がお金を多く落とすようになるなど，あらかじめきめられた時刻になると，イベントが発生します（写真1）。

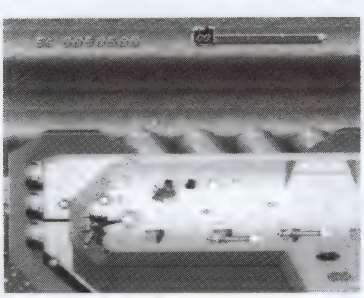
ゲーム終了後のスコアとパスワードをセント・ギガに送れば，全国での順位がわかります（写真2）。「全国のプレイヤーが同じ条件をあたえられ，どれだけスコアを伸ばせるか」という楽しみかたができるのは，サテラビューならではといえるでしょう（写真3）。

メモリーパックで拡がるゲームの世界

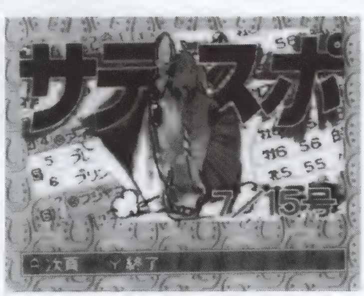
サテラビューのROMカートリッジの上部には，8メガの『メモリーパック』を挿入できます（写真4）。サテラビューの中で登場する「デパート」では，衛星放送対応カセットのためのデータを配布しています。

最近では，「ダービースタリオン96　ブリーダーズカップ」と称して，『ダービースタリオン96』の子馬データを配布し，育てた馬の中から日本一を決定するというイベントを実施していました（7月20日に終了）。

他にも，『RPGツクール』の優秀作品のデータなど，普段プレイできないものが入手できる点も見のがせません。



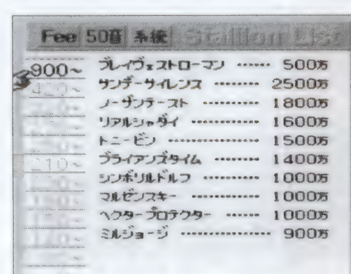
《写真1》日本全国のプレイヤーが，同じ時間にアイテムを受け取るというのも，考えてみるとスゴイ話だ



《写真2》「かべ新聞社」では順位の発表や，セントギガからのお知らせなどを配信している



《写真3》成績優秀者には、賞品が贈られる。ちなみにこれは『BS風来のシレン』の賞状



《写真4》8メガメモリーパックは，着脱が可能。サテラビュー本体には，1本同梱されている

¥通信How Much?¥ サテラビュー・システム

サテラビュー本体	18,000円
対応ソフト	ソフトの価格による
通信料	無料
合計	18,000円＋ソフト代

XBAND （エックス・バンド）

■問い合わせ先■
カタパルト・エンタテインメント
☎03-3505-9369
セガ・エンタープライゼス
（サターン版のみ）
0120-310279

電話回線を通じて たくさんの人と対戦できる！

『ストリートファイターII』の登場以来，ゲーム・センターや家庭用ゲームの中心は，対戦ゲームに移行しつつあります。

しかし，ゲーム・センターは夜12時までの営業ですし，家庭用ゲーム機では友達を連れてこないと対戦できません。また，対戦相手も，いつも同じ顔ぶれしかそろわないことがほとんど。「もっと強いヤツと闘いたい」と思っても，遠くのゲーム・センターにでも行かない限りムリでしょう。

これらの不満を解消してくれるのが，モデムでの通信対戦を可能にする『XBANDシステム』です。現在，スーパーファミコン用とセガサターン用（サービスは8月末開始）が発売されており，対応ソフトも増加しつつあります。

『XBANDシステム』では「ゲーム・マッチング」という概念を採用しています。通信対戦というと，ホスト・コンピュータに接続して，ネットワーク上で通信するというのが一般的です。XBANDシステムの場合，プレイヤーの情報や伝言板，メールといった内容がホストに記録されているだけです。

XBANDネットワークに接続すると，まずホストに接続します。ホストに対戦の申し込みをすると，ホストは他に対戦希望者がいないかどうかをチェックし，回線を切ります。

対戦希望者が控えていれば，こちらから希望者の家に電話をかけて，対戦がはじまります。希望者がいなければ，自分が控えになり，対戦相手を待つことになります（写真5）。

対戦相手とコミュニケーション ～メール機能，BANDWIDTH

対戦だけが，XBANDシステムの機能ではありません。XBANDシステムでは，パソコン通信の電子メールと同じ「メール機能」と，電子掲示板のような「BANDWIDTH（バンドウイズ）」という機能があります。

何度闘っても勝てない相手に「つぎは負けないぜ」，卑怯な闘いかたをする相手には「かかってきなさい」など，内蔵のソフトウエア・キーボードでメッセージを送ることができるのです（セガサターン版では別売りの『セガサターンキーボード』が使用可能）。最近では，インターネットを経由してメールを送れるようになりました（写真6）。

また，BANDWIDTHでは，対応予定のゲームやホストからのお知らせが表示される他，XBANDネットワークの有名プレイヤー，人気プレイヤーがDJをつとめるコーナーもあり，XBANDプレイヤー同士の交流を深める対戦大会なども開催されています。

サターン版もまもなく登場 期待されるソフトのラインナップ

現在，スーパーファミコンのXBANDシステムで遊べるソフトは，第1表の4タイトルです。どれも対戦プレイに適した名作ばかりですが，さすがに1年以上も遊び続けられるものではありません。

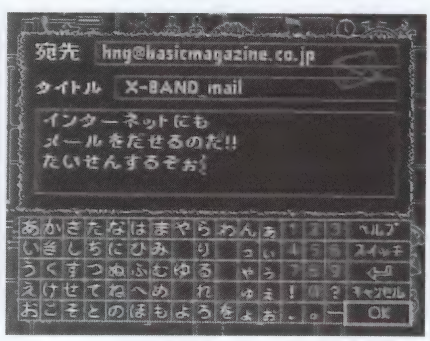
また，サターン版のXBANDシステムでは，対応ソフト第1弾として『バーチャファイターリミックス』が予定されています。

しかし，すでに『VF2』が発売されており，アーケード版にいたっては『VF3』が登場しようというのに，これでは少々物足りないことでしょう。

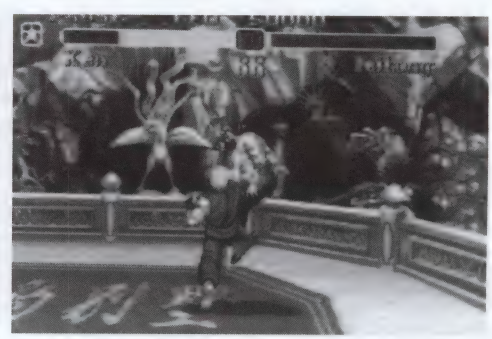
通信対戦プレイという，良質な「基盤」ができているので，早くソフトのラインナップを充実させてほしいところです。



《写真5》対戦プレイについては，ホストが介在しないシステムのため，高速通信が可能だ



《写真6》メール機能を使えば，日本中の対戦プレイヤーとのコミュニケーションが楽しめる


《写真7》対戦プレイに適したゲームが続々登場予定。今後のラインナップに期待したい

《第1表》X-BANDが対応しているゲーム一覧（7月末現在）

スーパーストリートファイターII（SFC／カプコン）
スーパーファミスタ5（SFC／ナムコ）
す～ぱ～ぷよぷよ（SFC／バンプレスト）
スーパーマリオカート（SFC／任天堂）
スーパーファイヤープロレスリングX（SFC／ヒューマン）（予定）
テトリス2／限定版／3（SFC／BPS）（予定）

《第2表》今後対応が予定されているゲーム一覧

バーチャファイターリミックス（SS／セガ）
デイトナUSA Plus（SS／セガ）
サターンボンバーマン（SS／ハドソン）
ワールドシリーズベースボール（SS／セガ）
電脳戦機バーチャロン［未定］（SS／セガ）

￥通信How Much?￥ XBAND（SFC／SS）

	SFC	／SS
XBANDスタータキット	6,800円	／14,800円（セガサターンモデム）
XBANDカード	1,600円（40度数）	／ 2,000円（100度数）
合計	8,400円	／16,800円

セガサターンネットワークス

■問い合わせ先■
セガ・エンタープライゼス
セガネットサポートセンター
☎0120-310279

ついに登場，3万円台のインターネット・マシン

去る7月27日に，セガサターン用のモデム『セガサターンモデム』が発売されました(**写真8**)。パッケージにはWWWブラウザの『セガサターン インターネット』(**写真9,10**)，大手パソコン通信NIFTY-Serveに接続できる『PAD NIFTY(パッド・ニフティー)』(**写真11**)が同梱されています。また，ゲームファン待望の通信対戦用『バーチャファイターリミックス』も付属されます。

サターン本体を持っていなくても34,800円で，すでにサターン本体を持っている人であればわずか14,800円の投資で，インターネットに接続できる環境が手に入るわけです。

同時発売された周辺機器

セガサターンモデムの他に，『セガサターンキーボード』(価格7,800円，**写真12**)と『セガサターンフロッピーディスクドライブ』(価格9,800円，**写真13**)も発売になりました。

キーボードは，DOS／Vパソコンで使われているものと同じで，NIFTY-Serveのサービス「HabitatⅡ」に対応するソフトが付属しています。より快適に通信を楽しみたいなら，必須アイテムといえるでしょう。

一方，FDDのほうは，市販の3.5インチ・フロッピーディスクに，パソコン通信で受信したメールとサターン本体のRAMのデータをセーブできるようにするものです。

残念ながら，DOS／VパソコンやPC-9801などとはフォーマットが異なるために，データ管理を他機種で行なうということはできません。しかし，これがあれば，内蔵メモリの数百倍(!)ものメモリ・ブロックを保存できるようになります。

可能性は無限大 サターンの標準装備になるか？

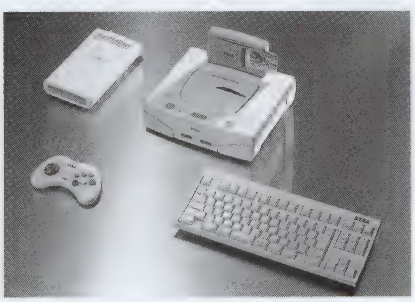
WWWやパソコン通信などの紹介は他のページにゆずるとして，ここではセガサターンネットワークスがあたえる影響について考えてみます。

まず，インターネット入門機としての位置づけ。キーボードが別売りですが，オプションをすべて買いそろえても5万円以下です。'96年7月末現在で，この値段は他のインターネット専用機でも実現していない低価格です。加えて，めんどうな設定が不要ということ。誰でも付属のマニュアルを見るだけで，インターネットへの接続ができてしまいます。

そして，300万台も売れているハードに，低価格モデムが登場したこと。300万台すべてにモデムが接続されるとは考えられませんが，その10%がモデムを利用すれば，単純に通信人口が30万人は増加することになります。これは，サターンもしくはインターネットの世界に，少なからず影響をあたえることでしょう。

最後に，ゲームの世界への影響です。対戦ゲームが主流となっている現在，不特定多数の人間とゲームで遊ぶという面で，家庭用ゲーム機は一歩遅れを取っていました。

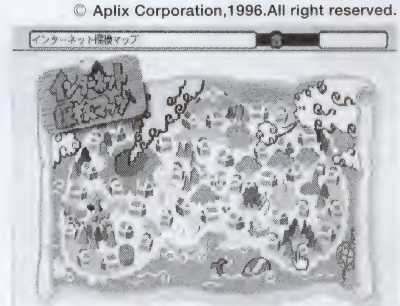
モデムが普及すれば，通信対戦プレイに対応したソフトも数多く登場するだけでなく，通信を利用した新しいジャンルのソフトが生まれることでしょう。



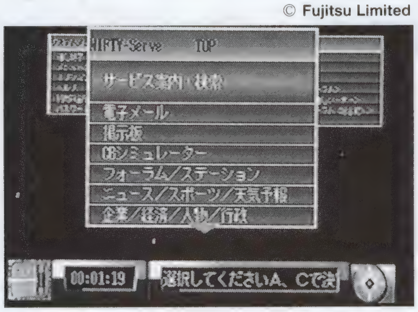
《写真8》セガサターンネットワークスのシステム構成例。パワーメモリは同時に使用できないが，フロッピーディスクに記録することでメモリの問題を解消している



《写真9》オンライン・サインアップやヘルプ機能があるので，初心者でも簡単にインターネットに接続できる



《写真10》システムが入っているCD-ROMに，約2,000ものブックマークを収録している。写真は，どこにジャンプするかわからない「インターネット探検マップ」



《写真11》パッド操作だけでNIFTY-Serveにアクセスできる！



《写真12》キーボードは，DOS/Vパソコンで使われているものと同じもの。テンキーがないミニサイズを採用している



《写真13》20,000ブロック以上の大容量を，ディスクにセーブできる『セガサターンフロッピーディスクドライブ』

¥通信How Much?¥ セガサターンネットワークス

セガサターンモデム	14,800円
セガサターンフロッピーディスク ドライブ	9,800円
セガサターンキーボード	7,800円
合計	32,400円（NIFTY-Serve，プロバイダの利用料金を除く）

※記事中の画面は開発中のものです。

スーパーパソコンレクチャーX

TRACK #16:「ラク・チン・ホームページ!」



BY くり ひろし



★やぁ，みんな！「ガメラ２」はもう見たかな！ＣＧ合成（いまや当たり前だね）による特撮もスゴいけど，通信システムにたよる現代社会のもろさもばっちり描かれていてリアリティも十分です！

★Netscape Navigator Goldは，学生や教育機関などの人は無料で使用できます（個人や企業は90日間試用可能)。URLはhttp://home.netscape.com/ja/で，正式公開の2.0版の他に，最新の3.0β（ベータ）版も公開されています。ただし，ダウンロードページは全部英語です。日本語版がぜひともほしいですねぇ！

★知ってる人も多いかな？，Netscape やInternetExplorerでは，画像の上にカーソルをあわせてマウスを右クリックすると，画像を「壁紙に設定」できるのです。便利なので試してみよう！

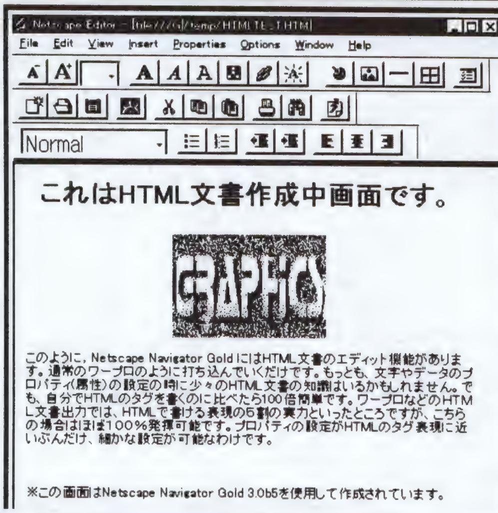
★「ソースの表示」でＨＴＭＬそのものを表示させると，日本語ページの場合，漢字やかな文字が正しく表示される場合とされない場合があります。これは文字コードの違いで，前者はふだんパソコンで標準的に使われているShift-JISコードですが，後者はunixで主流のEUCコードというものです。ですから，Windowsなどで動くほとんどのエディタは正しく表示できません。EUCコード表示機能も持っているシェアウエアのエディタなどをパソコン通信などで探して，ヘルパ登録してやりましょう。

★ホームページに貼り付けるグラフィックなどで問題になりやすいのは，ゲームやアニメ，マンガの「取り込み画像」の場合です。プロバイダ経由でページ削除になったり，裁判沙汰になる場合もありますから注意しましょう。自分でオリジナルに描き起こすのならまだ大丈夫そうですが…どうしても使いたいときは，メーカーや出版社に使っても良いかを問い合わせましょう（個人ページならＯＫになる場合もあります)。ではまた来月！！



ベーマガの編集も一段落ついちゃったし…しょーがないわね，電車が動くまでWWWでも見て時間つぶしましょうか？
ん～～，それもいいかげん飽きたかのう
おもしろかったり役に立つページも結構あるし…
まだまだアクセスしていない未知のサイトは山のようにあるのじゃが…
なんだか，見てるだけけっつーのに飽きちゃったんじゃよね
なんつーのかな，物足りないっつーか…じれったいっつーか…
おお，第一段階を卒業しましたね！「見る」のに飽きたら，自ら「作る」！これしかない！
ネットワークでは情報は受け続けるだけでは不完全！自分からも情報を発信してこそ，のメディアですね！
で，やっぱ，やるんならホームページですよねっ
せっかくBMネットワークTODAYの連載という良い教材も身近なことですしね！
う，うむ…
わくわく
たいていのプロバイダの契約なら，2～5MB程度のホームページは無料で作れることになってるはずよ
…しかしな，HTML文書ってやつを書かなきゃいけないじゃろ？
確かに最初は難しくはないのだろうが…いろいろやろうと思うとむずかしいじゃろ？
まーねぇ，どんなもんでも正面突破しようとしたらそりゃぁ大変でしょうねぇ
まぁ，グラフィック表示の細かい設定や文字の大きさ，表にフレーム，CGI…見ばえのいいページを作ろうと思ったら，HTMLを書くのは大変かもね
正面って…ラクチンに書ける方法でもあるのかね？
確かに少し前まではいきなりHTML文書を書かなきゃいけなかったんだけど…インターネットがブレイクしてからというもの…
HTMLエディタはもちろんのコト…いまや，たいていのワープロ・ソフトにはHTML文書を出力できる機能なんかがどんどん追加されているんですねぇ！
そうか，今までに作った文書なんかも簡単にHTMLにできてしまうってことか！
ワープロなどのアプリケーションソフトウエア
簡単生成
通常どおりのワープロ文書
簡単生成
HTML文書
これを，「ラク・チン・ポン」方式と…
さらに，灯台もと暗しとゆーか，WWWブラウザのシェアNo.1である，Netscape Navigatorでも HTML文書が作れちゃうんですねぇ！
ええ，マジィ？それってばチョベリグ，みたいなー！？
え？
は？
な，なれない言葉は使わないほーが…
そ…そーじゃの…



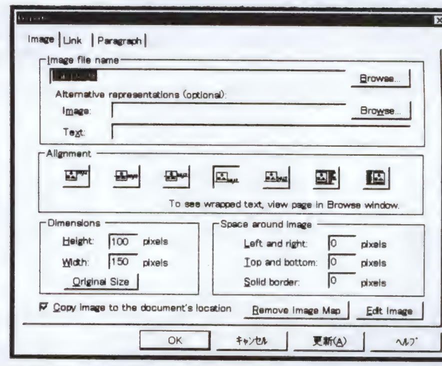


Webページ編集画面

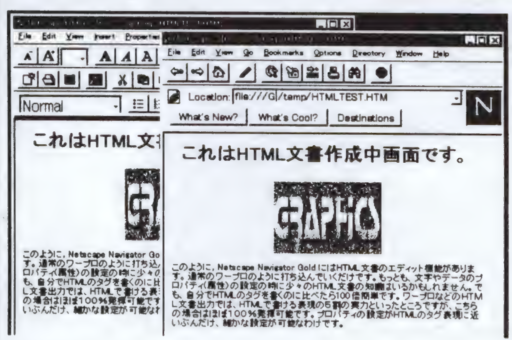
Netscape Navigator Gold でのWebページ（HTML文書）編集画面。ワープロでもよくみかける編集用のツールやボタンが並んでいる。機能的にもちょっとしたワープロに負けないほどの機能がある。グラフィックや横バーなども，はりつける場所をきめてボタンを押すだけでよい（デフォルトの属性ではりつくのだ)。細かい属性の設定（たとえば，グラフィックはページの真ん中，とか）をするには右クリックから属性設定画面を開いて行なう。自分のパソコン内に作成される。

グラフィック属性設定画面

ページに貼りつけるグラフィックイメージの属性を細かく設定するときに使われる。HTMLで直接書くときのパラメータのほとんどがサポートされている。もちろんすべてを設定する必要はない。画像の設定だけでなく，ネットワーク上のリンクの設定や，画像イメージの格納先の設定なども行なえる。

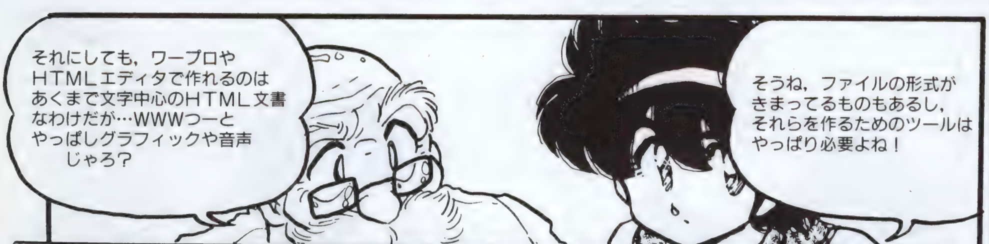






エディット結果確認画面

正しくは，作ったページを本来のブラウザ機能で見ているだけ…。なるほど作ったとおりに表示される。いちいち変換しなくても良いし，ワープロのように作成時と変換後で見かけが変わったりしないのが利点だ。納得のいくまで作成できてからプロバイダに転送しよう。



ファイル種別	必要な作成ツール	市販ソフトの例
HTML文書（タグ）	HTMLエディタ/ワープロ	WORD95，OASYS，一太郎 NetscapeNavigatorGold，IBM Homepage Builder，…他
画像イメージ	グラフィックツール	(ペイント系) Photoshop，PicturePublisher，Painter，PhotoPaint，(ドロー系) Illustrator，CorelDraw，Freehand，Designer，…他
動画，音声	マルチメディアオーサリングツール/ビデオ出力ソフト	Director，Premiere，VideoForWindows，QuickTime，…他





バックグラウンドイメージに使う素材はWWWで見つけるコトもできるし，「インターネット用」と名乗った素材集のCD−ROMもたくさんでているわ！
お〜，案外安いし便利じゃなぁ！
本屋にもあるとはなー…！
素材集 for INTERNET
あとですね，ちょっとずるいかもしれませんが…ブラウザには表示されているページのソース（HTML文書）を表示する機能があるから…それをみればどんな書きかたをしているかがわかるでしょ？
Reload Ctrl+R
Reload Frame
Load Images Ctrl+I
Refresh
Document Info
Frame Source
気に入ったデザインのページのソースを見てHTMLの書きかたを学ぶという方法もあるってことか！
ベーマガの「特選プログラムコーナー」と同じで，うまい人の作ったものは良い教材になるってことじゃな
もちろん丸写しはダメだぞ！オリジナリティが大事じゃな
ただ，気をつけてほしいのは…ブラウザで見ているページのソースはもちろんですけど，画像データも簡単に自分のパソコンに持ってこれちゃうんですが…
うむ，個人の壁紙に使う程度はかまわないが，それを自分のホームページに貼り付けて公開するとなると，著作権の侵害にあたるから，たいていはダメじゃろうな！「自由に使ってもいいよ」と書かれているものだけにするように気をつけよう！
うーむ，ここはひとつ自ら（みずか）やってみるしかないようじゃのう！
わぁい，ドクターがんばってぇ！！
それから
うむ，Dr. Dのホームページの完成じゃ！われながら完璧な仕上がりじゃっ！
やや，それはすばらしい!!さっそく見せて…
・・・・・
…出てこないんですけど？
はて…作ってる途中には軽快な表示だったのじゃが…!!…!?
どれどれ……ああっ！
むちゃくちゃでっかい画像何枚も使ってる！
Shockwave用動画が山盛り……!?
んん…？間違ったかな…
ね，ドクター，あたしが前号とかで言ってること，ちゃんと聞いてたぁ!?
あ〜〜!?聞こえんなぁ〜〜？
10年以上前のネタをするなぁぁぁぁ!!
ちょ…ちょべりばっ
ドガガガ
そ…それがやりたかったのね…。わからん。
TO BE CONTINUED.
Special thanks to Maz. Assisted by Eric.

ODP,CPUアクセラレータ最新情報

気軽な装着作業で体感速度なんと4倍!!

今月は「PC-9801NS/R」と「PC-9821Ae/U7W」をチューンアップ

今回はアイ・オー・データ機器，とメルコの機材協力をいただき，ノート・パソコンの「PC-9801NS/R」にアイ・オー・データ機器の「PK-NSR75」を，「PC-9821Ae/U7W」にはメルコの「EUA-TP」とアイ・オー・データ機器の「PK-586x4」をそれぞれ装着し，チューンアップしました。

実際に「PC-9801NS/R」を使用している担当者に聞いてみると，約4分かかっていた，800KB強のゲームソフトのデータのならべかえ作業が，1分そこそこで終了してびっくりしたとのことです。

取り付け作業自体は簡単です。ただし注意を怠ると，本体，セッティング環境に悪影響を与えないとも限りません，付属のマニュアルや，追加の補足説明には必ず目を通してください。

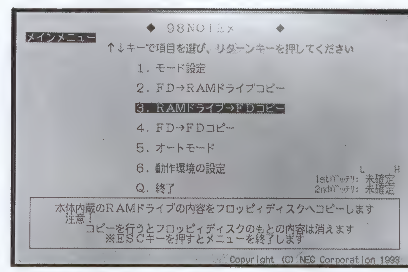
メーカー名	型番	Win95	価格	装着後のCPU能力	問い合わせ先
インテル	JBOXDX2ODPR100	*	27,800円	IntelDX4-100MHz	Tel0120-86-8686
	JBOXDX2ODPR75	*	21,800円	IntelDX4-75MHz	
・「S」は標準	JBOXDX4ODP100	*	27,800円	IntelDX4-100MHz	
「K」は9821Xe,Xsタイプ	JBOXDX4ODP75	*	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	JBOXPODP3V125	*	39,800円	Pentium-125MHz	
	JBOXPODP3V150	*	49,800円	Pentium-150MHz	
	JBOXPODP3V166	*	69,800円	Pentium-166MHz	
	JBOXPODP5V133	*	39,800円	Pentium-120/133MHz	
	JBOXPODP5V63	*	22,000円	Pentium-63MHz	
	JBOXPODP5V83 Kタイプ	*	29,800円	Pentium-83MHz	
	JBOXPODP5V83 Sタイプ	*	29,800円	Pentium-83MHz	
メルコ	EUA-TPOM	*	29,800円	AP, As:586-100MHz	Tel052-619-1827
	EUB-H0M	*	39,800円	Cx5X86-120MHz	
	EUB-Q0M	*	19,800円	BX:486-80MHz	
	EUD-H0M	*	39,800円	Cx5X86-120MHz DA	
	EUD-Q0M	*	19,800円	DA:486-80MHz	
	EUF-H0M	*	29,800円	FA:486-96MHz	
	EUZ-Q0M	*	29,800円	Cx5X86-100MHzBA2,BS2	
	HAS-33TP	*	27,000円	586-100MHz	
	HAV-33TJ	*	19,800円	486-100MHz	
	HBX-25TS	*	19,800円	486-75MHz	
	HCX-33TP	*	29,800円	586-100MHz	
	HDA-C20TJ	*	18,000円	DA:486-60MHz	
	HFA-16HS	*	44,800円	486-96MHz	
	HFA-16QS	*	29,800円	486-64MHz	
	HND-33QP	*	18,000円	586-133MHz	
	HNE-33QP	*	18,000円	586-133MHz	
	HNR-16TS		14,800円	486-60MHz	
	HNS-25TS	*	14,800円	486-75MHz	
	HNS-33TJ	*	19,800円	486-100MHz	
	HRD-PC12T		24,800円	RX:486-36MHz	
	HRL-20TS		39,800円	RL:486-60MHz	
アセットコア	Max Drive 586G	*	49,800円	Am5X86-75MHz	Tel045-473-5261
	Max Drive 586S	*	49,800円	Am5X86-75MHz	
	Max Drive 586X	*	39,800円	Am5X86-133MHz(MAX)	
	Max Drive SUV100	*	69,800円	3倍速DX4-100MHz	
	Max Drive SUV75	*	64,800円	3倍速DX4-75MHz	
	Power MULTI 586-Ce2	*	45,800円	Am5X86-100MHz	
	Power MULTI 586-CS2	*	45,800円	Am5X86-133MHz	
	Power MULTI 586-CX	*	49,800円	Am5X86-100MHz	
	Power MULTI Ce-4	*	69,800円	3倍速DX4-75MHz	
	Power MULTI VM-4	*	69,800円	3倍速DX4-100MHz	
	Power MULTI PNT-25	*	53,000円	Pentium-ODP-63MHz	
	Power MULTI PNT-33	*	55,800円	Pentium-ODP-83MHz	
	X Type P		14,800円	486SXLC2-40MHz	
	X Type S		19,800円	486SXLC2-40MHz	
アイ・オー・データ機器	PK-586×3	*	26,800円	PentiumODP83MHz以上Cyrix5x86-100MHz使用	Tel0762-60-1024
	PK-586×4	*	26,800円	PentiumODP100MHz以上Cyrix5x86-100MHz使用	
	PK-686P125	*	29,800円	PentiumODP125MHz以上Cyrix6x86-100MHz使用	
	PK-A486Cx80-A		19,800円	4倍クロック486CPU80MHz	
	PK-Cx100-L	*	34,800円	Intel DX4-100MHz	
	PK-Cx486DRX2		19,800円	2倍クロック486CPU40MHz	
	PK-Cx486SRX2		29,800円	2倍クロック486CPU40MHz	
	PK-Cx66-L	*	24,800円	i486DX2-66MHz相当使用	
	PK-EP486D-L		17,000円	33MHz	
	PK-FM486		60,000円	40MHz	
	PK-Nd50-L	*	19,800円	i486DX2-50MHz	
	PK-Nd75-L	*	19,800円	Intel DX4-75MHz	
	PK-Ne100-L	*	24,800円	Intel DX4-100MHz	
	PK-Ne75-L	*	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	PK-NSA100-L		24,800円	Intel DX4-100MHz	
	PK-NSA66/C-S		19,800円	Cx486DX2-V66	
	PK-NSR75		19,800円	Intel DX4-75MHz	
	PK-NXC40-S		19,800円	i486DX2-40MHz	
	PK-NXC75-L		19,800円	Intel DX4-75MHz	
	PK-V486/87SW2-L		37,000円	2倍クロック486CPU20MHz	
	PK-VF486/87SW2-L		37,000円	2倍クロック486CPU25MHz	
	PK-VG486/87SW3-L		42,000円	2倍クロック486CPU33MHz	
	PK-X486S50-L		24,800円	4倍クロック486CPU50MHz	

ハード取り付け編

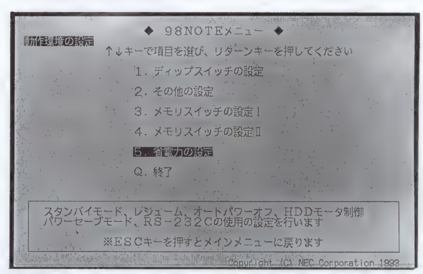
「PC-9801NS/R」に「PK-NSR75」をセット



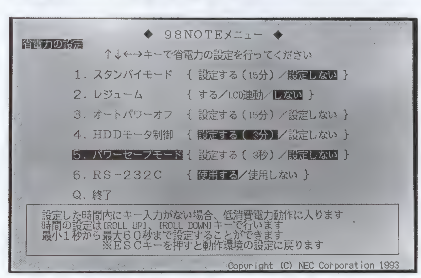
↑まずは，編集部で活躍中のNS/Rのパワーアップに挑戦！



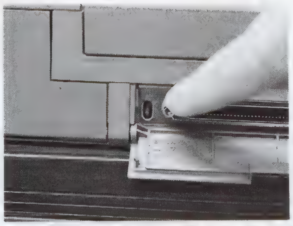
↑設定の変更が必要なため「HELP」キーを押しながら電源を入れ，この画面にします，RAMドライブを使用している人は，3番の「RAMドライブ→FDコピー」を選んでフロッピーにバックアップします。



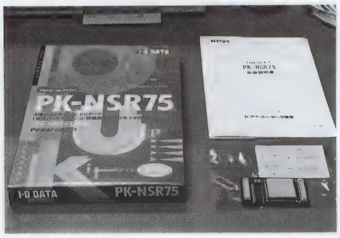
↑先ほどの画面で6番「動作環境の設定」を選ぶと，この画面になります。ここで5番の「省電力の設定」を選びます。



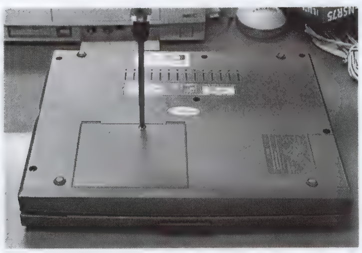
↑ここの5番，「パワーセーブモード」を「設定しない」にします。これで設定は終了。



←つぎに，小さくて見つけにくいかもしれませんが，後部パネルの右のカバーの中にあるバックアップスイッチをOFF側にしてから，電源を切ります。これで取り付け準備はできました。



←これが、今回取り付けるCPUアクセラレーターです。



←ここのネジ1本を外します。



←カバーをていねいに外します。

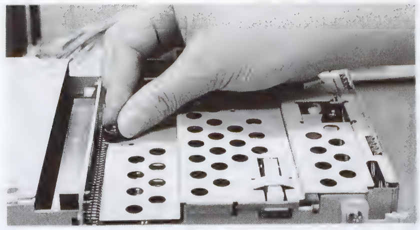


←アクセラレータの切り欠き向きを確認してセットすれば終了です。コネクタのある両端以外は破損防止のため押してはいけませんが，しっかり奥まで差し込みます。カバーを戻して，もとのとおりネジ止めします。ただし，装着完了後もパワーセーブモードは絶対に設定してはいけません。一定時間経過後に動作が止まってしまいます。ここまでできたら「ソフト設定編」に読み進んでください。

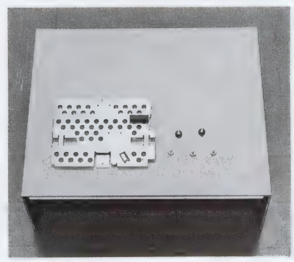
「PC-9821Ae/U7W」にメルコの「EUA-TP」をセット



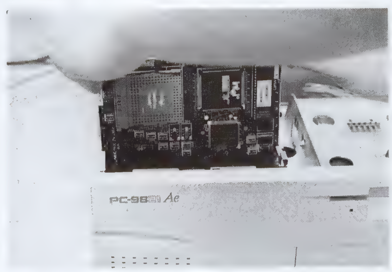
←今回も登場のPC-9821Ae／U7Wです



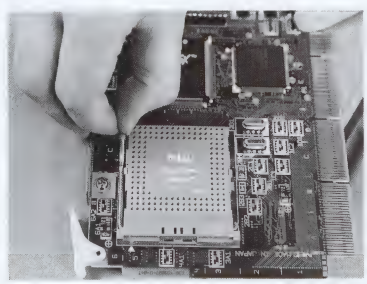
↑この中に，アクセラレーターを装着するCPUボードがあります。



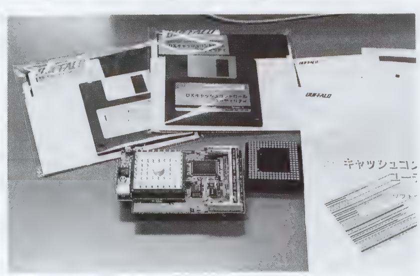
←CPUアクセラレーターを装着するために，一旦外したネジとカバーです，これ以外は外す必要はありません。



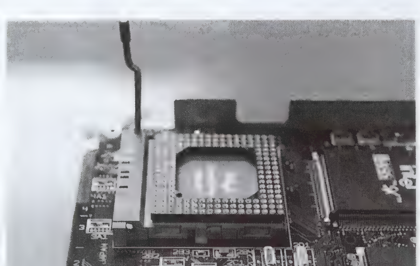
←これがCPUボードです。



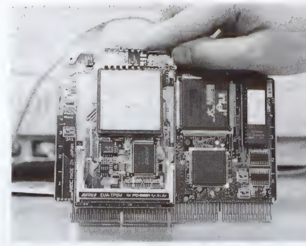
←このレバーを左にスライドさせつつ引き上げます。



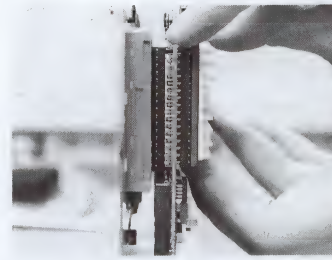
↑メルコの「EUA-TP」から説明します。このボードの上にも，メモリが搭載できるスグレものです。



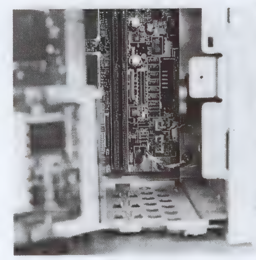
↑付属のICソケットを向きを間違えないように装着し，レバーを戻します。これは高さをかせいで，他の部品に当たらないようにするためです。



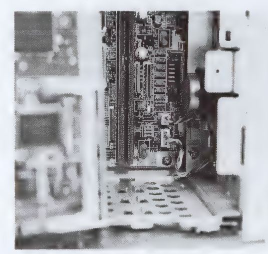
←その上から、ピンがずれないように注意して、ボードを写真の向きに装着します。



←横から見ると、このようになります。隙間が空かないように入れます。

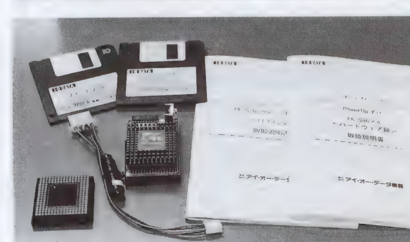


←CPUボードを取り付ける部分を上から覗いてみました。右下のケーブルがこの状態だと、引っ掛かってCPUボードがセットできません。

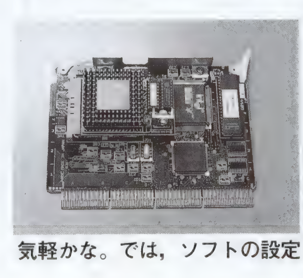


←この写真のように，先ほどの，ケーブルを邪魔をしないように前面パネル側に寄せて，CPUボードをセットして終了。メモリが積めるなど機能が多い分ちょっと難しいかな。ここまできたら，ソフトの設定編に進んでください。

「PC-9821Ae/U7W」にアイ・オー・データ機器の「PK-586x4」をセット



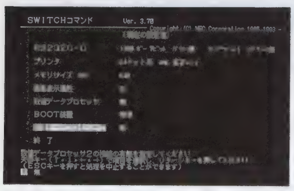
↑次はアイ・オー・データ機器の「PK-586x4」です，今回は，写真左下のソケットと，その右のケーブルは使用しません。



←この向きに取り付けて，CPUボードをセットし，レバーを戻して終了。こちらのほうがちょっとお気軽かな。では，ソフトの設定をしましょう。

ソフト設定編

数値プロセッサの設定（3タイプ共通）

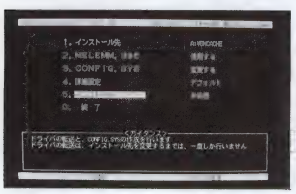


←MS-DOSが起動したら，SWITCHコマンドで「数値データプロセッサ2」を「有」に変更します。Windows95の場合は「コントロールパネル」の「ハードウエア」を選択して，「新しい装置」を「自動検出」して「数値データープロセッサ」を登録します。

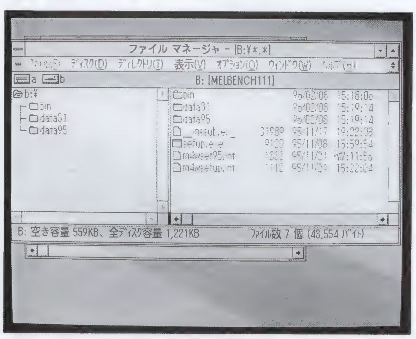
CPUキャッシュコントロール・プログラムの設定（メルコ）



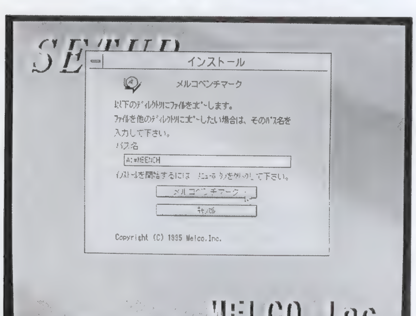
←MS-DOSを起動し，付属の「キャッシュコントロールユーティリティ」のフロッピーをセットして，フロッピーのドライブに移動後，プログラムを起動します。



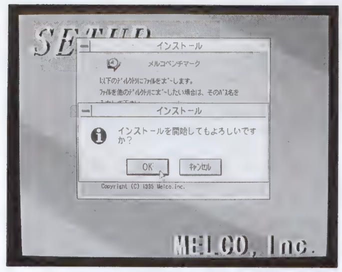
←5番の「インストール」を実行します。正常にコマンド・プロンプトを表示したら，フロッピーを抜いてリセットし，Windows 3.1を起動します。



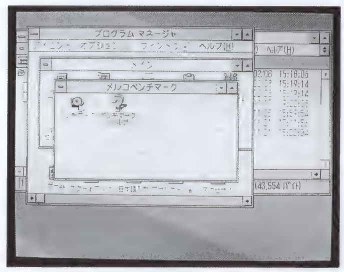
↑Windows3.1が正常起動したら，「メルコベンチマーク」のフロッピーを挿入し，ファイルマネージャを起動後，フロッピー・ドライブのアイコンでファイル一覧を呼び出します。



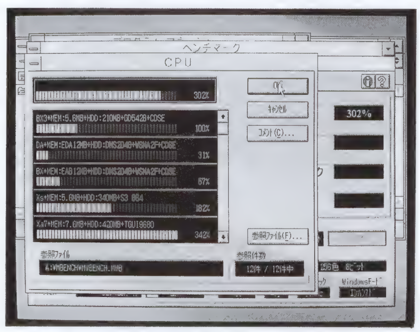
↑ちょっと，戸惑うメッセージですが，写真のカーソルで示しているメニュー・バーに合わせてクリックします。



←特に問題がなければ、メッセージに従い「OK」を選択します。



←ファイルのコピーが終了すると、無事インストールが完了します。



↑計測してみました。ちなみに，CPUアクセラレーター未搭載時は76％，CPUキャッシュコントロール・プログラム未登録の場合は227％と表示されました。

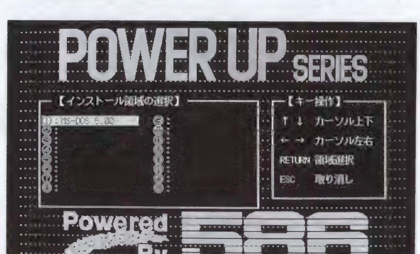
CPUキャッシュコントロール・プログラムの設定(アイ・オー・データ機器)



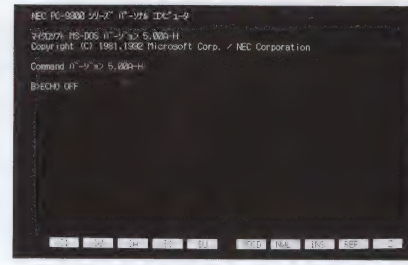
←「サポートソフト」のフロッピーを挿入し電源を入れる。ソフトが起動します。



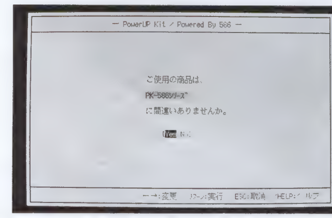
←インストール装置を指定します。



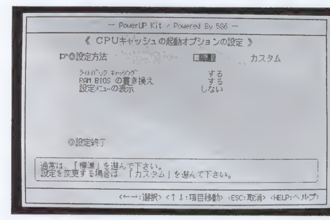
↑インストール領域を指定します。



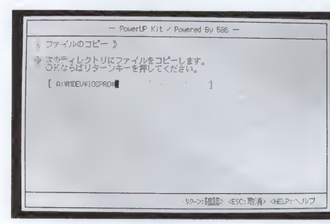
↑すると，指定したMS-DOSが起動します。



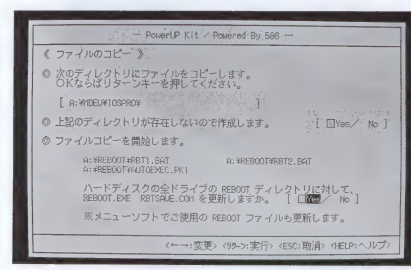
←再確認です。今回「PK-586×4」を搭載しましたので、このメッセージで正常です。



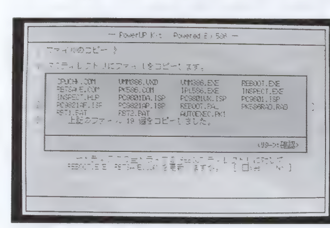
←設定方法は「標準」を選択します。



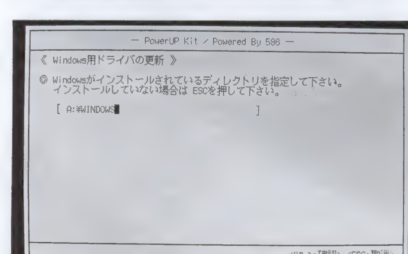
←インストール先を変更したい場合は、ここで指示します。



↑すでにリブート・プログラムが登録されている場合，最新版に更新します。



←以上が、ハードディスクに対してコピーされたソフトです。



↑Windows3.1が登録されている，インストール先と異なる場合は，ここで指示します。

メーカー	パソコン機種名	インテル	メルコ	アセットコア	アイ・オー・データ機器
NEC	PC-9801BA	JBOXDX40DPR75	EUB-HOM, EUB-QOM,		PK-586×4
	PC-9801BA2		EUZ-QOM, HAS-33TP	PowerMULTIPNT-33	PK-586×3
	PC-9801BA3	JBOXDX40DP100, JBOXPODP5V83Ｓ	HAS-33TP	MaxDrive586X	PK-586×3
	PC-9801BS2		EUZ-QOM, HAS-33TP	PowerMULTIPNT-33	PK-586×3
	PC-9801BX	JBOXDX40DP75	EUB-HOM, EUB-QOM, HBX-25TS	PowerMULTIPNT-25	PK-586×4
	PC-9801BX2		EUZ-QOM, HBX-25TS	PowerMULTIPNT-25	PK-586×4
	PC-9801BX3	JBOXDX40DP100, JBOXPODP5V83Ｓ	HAS-33TP	MaxDrive586X	PK-586×3
	PC-9801BX4		HAS-33TP		PK-586×3
	PC-9801CS			X Type S	
	PC-9801DA		EUD-HOM, EUD-QOM, HDA-C20TJ	X Type P	PK-486Cｘ80-A, PK-Cx486DRX2
	PC-9801DS			X Type S	PK-Cx486SRX2
	PC-9801DX		HRD-PC12T		PK-X486S50-L
	PC-9801ES			X Type S	PK-Cx486SRX2
	PC-9801EX		HRD-PC12T		PK-X486S50-L
	PC-9801FA		EUF-HOM, HFA-16HS, HFA-16QS		
	PC-9801FS			X Type S	PK-Cx486SRX2
	PC-9801FX			X Type S	PK-Cx486SRX2
	PC-9801GS			X Type S	
	PC-9801NS/A		HNS-33TJ, HNS-25TS		PK-NSA66/C-S, PK-NSA100-L
	PC-9801NS/R		HNR-16TS		PK-NSR75
	PC-9801NX/C		HNR-16TS		PK-NXC40-S, PK-NXC75-L
	PC-9801RA		HDA-C20TJ, HDA-PC20WJ	X Type P	PK-486Cx80-A, PK-Cx486DRX2
	PC-9801RA21/51		EUD-HOM, EUD-QOM		PK-486Cx80-A, PK-Cx486DRX2
	PC-9801RS			X Type S	PK-Cx486SRX2
	PC-9801RX		HRD-PC12T		PK-X486S50-L
	PC-9801UX				PK-X486S50-L
	PC-9801VX				PK-X486S50-L
	PC-9821 model S1/S2			X Type S	PK-Cx486SRX2
	PC-9821Ae	JBOXDX40DP75	EUA-TPOM	MaxDrive586X	PK-Cx486SRX2
	PC-9821Ap	JBOXDX40DPR100	EUA-TPOM, HAS-33TP	PowerMULTIPNT-33	PK-586×3
	PC-9821Ap2	JBOXDX40DPR100, JBOXPODP5V83Ｓ *1		MaxDrive586X	
	PC-9821As	JBOXDX40DP100	EUA-TPOM, HAS-33TP	PowerMULTIPNT-33	PK-586×3
	PC-9821As2	JBOXDX40DP100, JBOXPODP5V83Ｓ *1	HAS-33TP	MaxDrive586X	
	PC-9821As3	JBOXPODP5V83Ｓ		MaxDrive586X	PK-586×3
	PC-9821Be	JBOXDX40DP75, JBOXPODP5V63		MaxDrive586X	PK-586×4
	PC-9821Bp	JBOXPODP5V83Ｓ	HAS-33TP	MaxDrive586X	PK-586×3
	PC-9821Bs	JBOXPODP5V83Ｓ	HAS-33TP	MaxDrive586X	PK-586×3
	PC-9821Cb2			MaxDrive586X	
	PC-9821Cb3/T	JBOXPODP3V125			
	PC-9821Ce	JBOXDX40DP75		MaxDrive586X	
	PC-9821Ce2シリーズ			PowerMULTICe4, PowerMULTI586-Ce2	
	PC-9821Cs2シリーズ			PowerMULTIVM-4, PowerMULTI586-Cs2	
	PC-9821Cxシリーズ		HCX-33TP	PowerMULTI586-CX	PK-Cx66-L, PK-Cx100-L
	PC-9821Cx modelS2/S3			PowerMULTI586-CX	
	PC-9821Nd		HND-33QP		PK-Nd50-L, PK-Nd75-L
	PC-9821Ne		HNE-33QP		PK-Ne100-L, PK-Ne75-L
	PC-9821Ne2		HND-33QP		
	PC-9821V10	JBOXPODP3V166			
	PC-9821V7(C4K)	JBOXPODP3V125			PK-686P125
	PC-9821V7(S5K,S7K)	JBOXPODP3V125			PK-686P125
	PC-9821Xa10	専用タイプ9月発売			
	PC-9821Xa7	専用タイプ9月発売			PK-686P125
	PC-9821Xa7e	JBOXPODP3V125			PK-686P125
	PC-9821Xa9	専用タイプ9月発売			
	PC-9821Xb10	JBOXPODP3V166			
	PC-9821Xe	JBOXDX40DP100, JBOXPODP5V83Ｋ	HAS-33TP	MaxDrive586X	PK-586×3
	PC-9821Xe10		HAS-33TP		
	PC-9821Xn	JBOXPODP3V150			
	PC-9821Xs	JBOXDX40DP100, JBOXPODP5V83Ｋ *2			
	PC-98RL		HRL-20TS		PK-Cx486DRX2
	PC-H98model80		HFA-16HS, HFA-16QS		
	PC-H98model80/U80	JBOXDX40DP75			
	PC-H98model90/U90	JBOXDX40DP75		PowerMULTIPNT-25	
	PC-H98model105			PowerMULTIPNT-33	
セイコーエプソン	PC-286V				PK-V486/87SW2-L
	PC-286VE				PK-VF486/87SW2-L
	PC-286VF				PK-VF486/87SW2-L
	PC-286VG				PK-VG486/87SW3-L
	PC-386			X Type S	PK-Cx486DRX2
	PC-386G				PK-EP486D-L
	PC-386GE			X Type S	
	PC-386GS				PK-Cx486DRX2, PK-EP486D-L
	PC-386M			X Type S	
	PC-386P			X Type S	
	PC-386S			X Type P	PK-EP486D-L
	PC-386V			X Type P	PK-Cx486DRX2, PK-EP486D-L
	PC-386VR			X Type S	
	PC-486FE	JBOXDX40DP75		MaxDrive586S	
	PC-486FR	JBOXDX40DP100	HAS-33TP		
	PC-486GF	JBOXDX40DP75	HFA-16HS, HFA-16QS		
	PC-486GR	JBOXDX40DP75		MaxDrive586G	
	PC-486GR Super	JBOXDX40DPR75		MaxDrive586G	
	PC-486GR+	JBOXDX40DP75		MaxDrive586G	
	PC-486HG	JBOXPODP5V63		MaxDrive586X	
	PC-486HX	JBOXPODP5V83Ｓ		MaxDrive586X	
	PC-486MR	JBOXDX40DP100, JBOXPODP5V83Ｓ		MaxDrive586X	
	PC-486MS	JBOXPODP5V83Ｓ		MaxDrive586X	
	PC-486MU	JBOXDX40DP100, JBOXPODP5V83Ｓ		MaxDrive586X	
	PC-486MV	JBOXPODP5V83Ｓ		MaxDrive586X	
	PC-486NOTE AS		HAV-33TJ	MaxDriveSUV75、MaxDrive586NAS◎	
	PC-486NOTE ASC			MaxDriveSUV75、MaxDrive586NAS◎	
	PC-486NOTE ASD2			MaxDriveSUV75、MaxDrive586NAS◎	
	PC-486NOTE ASX			MaxDriveSUV75、MaxDrive586NAS◎	
	PC-486NOTE AU		HAV-33TJ		
	PC-486NOTE AU2			MaxDriveSUV100	
	PC-486NOTE AU2HW			MaxDriveSUV100	
	PC-486NOTE AUC		HAV-33TJ		
	PC-486NOTE AUC2			MaxDriveSUV100	
	PC-486NOTE AUC2HW			MaxDriveSUV100	
	PC-486NOTE AUX		HAV-33TJ		
	PC-486NOTE AUX2			MaxDriveSUV100	
	PC-486NOTE AUX2HW			MaxDriveSUV100	
	PC-486NOTE AV		HAV-33TJ		
	PC-486NOTE AV2			MaxDriveSUV100	
	PC-486NOTE AVC		HAV-33TJ		
	PC-486NOTE AVC			MaxDriveSUV100	
	PC-486NOTE AVX		HAV-33TJ		

ODP, CPUアクセラレータ最新情報

メーカー	パソコン機種名	インテル	メルコ	アセットコア	アイ・オー・データ機器
	PC-486NOTE AVX2			MaxDriveSUV100	
	PC-486NOTE AVX1JW			MaxDriveSUV100	
	PC-486P	JBOXDX40DP75		PowerMULTIPNT-25	
	PC-486RS	JBOXPODP5V83S		MaxDrive586X	
	PC-486SE	JBOXDX40DP75		MaxDrive586S	
	PC-486SR	JBOXDX40DP100			
	PC-586MV	JBOXPODP5V133			
	PC-586RA	JBOXPODP3V150			
	PC-586RT	JBOXPODP3V125			
	PC-586RV	JBOXPODP5V133			
	PC-586RX	JBOXPODP3V166			
	PCV-560S	JBOXPODP5V133			
	PCV-590F	JBOXPODP3V150			
	PCV-590S	JBOXPODP3V150			
東芝	BREZZA 5100CX/CI	JBOXPODP3V166			
	J-3100 PV/2 433	JBOXPODP5V83S			
	J-3100 PV/2 466	JBOXPODP5V83S			
	J-3100 ZS			X Type S	
	PV3000/5100	JBOXPODP3V166			
	PV3000/575	JBOXPODP3V125			
SONY	Quarter L PCX-320			X Type S	
富士通	FM TOWNSⅡ HR				PK-FM486
	FMV-425D	JBOXDX40DP75, JBOXDX40DP100, JBOXODP5V63, JBOXODP5V83S			
	FMV-425sD2	JBOXDX40DP75, JBOXDX40DP100, JBOXODP5V63, JBOXODP5V83S			
	FMV-433D	JBOXDX40DPR100, JBOXODP5V83S			
	FMV-433sD2	JBOXDX40DP100, JBOXPODP5V83S			
	FMV-450sD2	JBOXDX40DP75, JBOXDX40DP100, JBOXODP5V63, JBOXODP5V83S			
	FMV-450sD3	JBOXDX40DP75, JBOXDX40DP100, JBOXODP5V63, JBOXODP5V83S			
	FMV-466D	JBOXDX40DPR100, JBOXPODP5V83S			
	FMV-466D2	JBOXDX40DP100, JBOXPODP5V83S			
	FMV-466D3	JBOXDX40DP100, JBOXPODP5V83S			
	FMV-5100C3	JBOXPODP3V166			
	FMV-5100D4	JBOXPODP3V166			
	FMV-5100D5	JBOXPODP3V166 *3			
	FMV-5100DE3	JBOXPODP3V166			
	FMV-560D3	JBOXPODP5V133			
	FMV-560DE	JBOXPODP5V133			
	FMV-575D4	JBOXPODP3V125			
	FMV-575D5	JBOXPODP3V125 *3			
	FMV-575DE2	JBOXPODP3V125			
	FMV-590DE	JBOXPODP3V150			
	FMV-590DE2	JBOXPODP3V150 *3			
エプソンダイレクト	AT-3050	JBOXDX40DPR100, JBOXPODP5V63, JBOXODP5V83S			
	AT-3550	JBOXDX40DPR100, JBOXPODP5V63, JBOXODP5V83S			
	AT-6500	JBOXPODP3V125			
エプソン販売	VD510R	JBOXPODP3V166			
	VD510S	JBOXPODP3V166			
	VD510SR	JBOXPODP3V166			
	VD575R	JBOXPODP3V125			
	VD590R	JBOXPODP3V150			
	VT510R	JBOXPODP3V166			
	VT510S	JBOXPODP3V166			
	VT510SR	JBOXPODP3V166			
	VT575R	JBOXPODP3V125			
	VT590R	JBOXPODP3V150			
コンパック	DESKPRO 4/25IS	JBOXDX40DPR75, JBOXDX40DPR100			
	DESKPRO 4/33I	JBOXDX40DPR100			
	DESKPRO XE450	JBOXPODP5V63			
	DESKPRO XE466	JBOXPODP5V83S			
	DESKPRO XL566	JBOXPODP5V133			
	DESKPRO XL575	JBOXPODP3V125			
	DESKPRO XL590	JBOXPODP3V150			
	PRESARIO 433	JBOXDX40DPR100			
	PROLINEA 4/25S	JBOXDX40DP75			
	PROLINEA 4/33	JBOXDX40DPR100			
	PROLINEA 4/33S	JBOXDX40DPR100			
	PROLINEA 4/33S CDS	JBOXDX40DPR100			
	PROLINEA 450/3	JBOXPODP5V63, JBOXPODP5V83S			
	PROLINEA 466/3	JBOXPODP5V83S			
	PROLINEA 466/4	JBOXPODP5V83S			
	PROLINEA 466/4 CDS	JBOXPODP5V83S			
	PROLINEA 575/3	JBOXPODP3V125			
	PROLINEA 575/4	JBOXPODP3V125			
	PROLINEA MT 4/33S	JBOXDX40DPR100, JBOXPODP5V83S			
	PROLINEA MT 4/33S CDS	JBOXDX40DPR100, JBOXPODP5V83S			
	PROLINEA MT 4/66	JBOXDX40DPR100, JBOXPODP5V83S			
	PROLINEA MT4/66 CDS	JBOXDX40DPR100, JBOXPODP5V83S			
	PROLINEA Net1 25S/33S	JBOXDX40DPR100			
デル	OptiPlex466/Le	JBOXPODP5V83S *4			
松下	CF-V31 DB G/K,DS3	JBOXDX40DP100			
日本IBM	Aptiva540	JBOXPODP3V125 *5			
	Aptiva550	JBOXPODP3V166 *5			
	Aptiva555	JBOXPODP3V166 *5			
	Aptiva556	JBOXPODP3V166 *5			
	Aptiva740	JBOXPODP3V166 *5			
	Aptiva745	JBOXPODP3V166 *5			
	PC330-6873(75MHz)	JBOXPODP3V125 *5			
	PC330-6571-J	JBOXPODP5V83S☆			
	PC720(6860-J00/J04/J08/JZG)	JBOXPODP5V83S★			
	PC720-6863(100MHz)	JBOXPODP3V166			
	PC750-6883(75MHz)	JBOXPODP3V125 *5			
	PC750-6885(90MHz)	JBOXPODP3V150			
	PC750-6883(100MHz)	JBOXPODP3V166 *5			
	PS/55(5551-R)	JBOXPODP5V83S★			
	PS/V Master-2411-N	JBOXPODP5V83S☆		PowerMULTIPNT-33	
	PS/Vモデル2406-W	JBOXDX40DP100			

★はドライバソフトなどの「PentiumODP(83MHz)対応キット」(2,575円、2,060円)をIBM PCハードウエア関連プログラム送付センター(0462-73-2233)から購入する必要あり。
☆はIBM特約店、販売店で「PentiumODP(83MHz)対応キット」(4,000円)を購入する必要あり。
◎はメディアインテリジェント社のみから発売されます。
＊1は一部のモデル(本体背面記載の製造番号41××××××、42同、43同、44同のごく一部)でセカンドキャッシュと増設メモリの併用でWindowsが起動しない場合あり。詳細はNECに。
＊2は一部のモデル(本体背面記載の製造番号47××××××、48同、49同のごく一部)でセカンドキャッシュ搭載時にWindowsが起動しない場合あり。詳細はNECに。
＊3は一部のモデルでWin3.1とDOS使用時に0除算エラーがでる。その場合CD-ROMドライバのアップデートが必要。ソフトウエアセンター(0423-78-3695)で有償配布中。もしくはパソ通で入手可。
＊4はBIOSバージョンA02以上が必要。
＊5はシステムROM(BIOS)の更新が必要。ソフトはパソコン通信かIBM PCソフトウェア・サービスセンター(0462-73-2233)で実費配布している。

ベーマガ電脳市場

ここで紹介するセット商品や単品商品は，そのお店独自のオススメ商品です。価格等の変更や品切れの場合もありますので，電話で確認してから，ご購入ください。

注：ここに掲載されている特価は7月15日現在のものです。

コンピュータ・ショップ今月のお買い得商品ピックアップ

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
☎03-3463-4455

広告掲載ページ ➡ 300ページ



パソコン本体（中古）
NEC PC-9821CX13/S7M
標準価格：478,000円
●CPU：Pentium-133MHz ●メモリ：16MB ●HDD：1.2GB ●FDD：3.5インチ×1機●CD-ROM：4倍速4連装●モデム：14,400bps ●ディスプレイ：17インチCRT分離型●TVチューナー内蔵

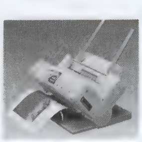
特価：268,000円

声 現行バリバリのキャンビーが早くも中古で！

セット商品



パソコン本体(アウトレット)
NEC PC-9821V12S5R(C)
標準価格：313,000円
●Windows95 ●CPU：Pentium-120MHz ●メモリ：16MB ●HDD：850MB ●FDD：3.5インチ×1機●CD-ROM：4倍速●モデム：28,800bps ●ディスプレイ：15インチCRT分離型●一太郎モデル



プリンタ（アウトレット）
NEC PC-PR101/J110R
標準価格：49,800円
●カラー・インクジェット・プリンタ

セット特価：198,000円

パソコンショップP&A 秋葉原店

〒101 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
☎03-5294-7053

広告掲載ページ ➡ 16ページ



パソコン本体（新品）
富士通 DeskPower SE(FMV-5DSE251)
標準価格：308,000円
●Windows95 ●CPU：Pentium-133MHz ●メモリ：16MB ●HDD：1.2GB ●FDD：3.5インチ×1機●CD-ROM：6倍速●モデム：28,800bps ●ディスプレイ：15インチCRT分離型●一太郎6.3，ロータス1-2-3および各種ソフト付属

P&A特価

声 インターネットを中心にやるにしても，ワープロ，表計算などをやるにしても，十分なスペックです。お買い得です。

プリンタ（新品）



ALPS
MD-4000S
標準価格：89,800円
●モノクロ1,200×600dpi，カラー600×600dpi，スキャニング600dpi（カラー）のスキャナー&プリンター体型

特価：69,800円

声 スキャナ兼プリンタの協力なビジネスパートナーです。巨大な場所もとりません。

パシフィックレンタル 中古パソコン販売センター

〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル1F
☎03-3733-1441

広告掲載ページ ➡ 295ページ



パソコン本体
NEC PC-98DO+（中古品）
標準価格：278,000円
●CPU：V33A-16MHz ●メモリ：640KB ●FDD：5インチ×2機●FM3和音，SSG3和音，スピーカ内蔵●LINE OUT端子，マウスI/F，プリンタI/F，シリアルI/F付き

特価：25,000円

声 98と88，ハートふたつのやさしいパソコン

ディスプレイ（中古品）
NEC PC-TV354
標準価格：110,000円
●15インチカラーTVチューナー付き●640ドット×400ライン，ドットピッチ0.39mm

特価：16,000円

OTTO

〒101 東京都千代田区神田須田町2-2
☎03-5256-3801

広告掲載ページ ➡ 299ページ



パソコン本体（アウトレット）
COMPAQ
PresarioCDS524
標準価格：オープンプライス
●Windows95または3.1 ●CPU：DX2-66MHz ●メモリ：16MB＋8MB増設●HDD：420MB ●FDD：3.5インチ×1機●CD-ROM：4倍速●モデム：14,400bps ●ディスプレイ：14インチCRT一体型

特価：89,800円

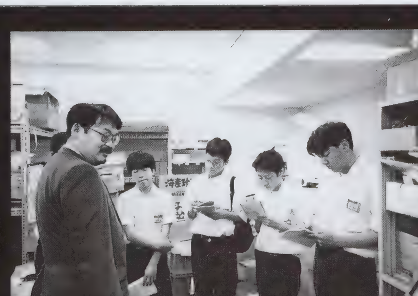
声 安いオールインワン・パソコンをお探しの方に最適!!

トピックス

中学生が日本マイコン流通センターを襲撃!!

愛知県豊田市立若園中学校3年6人組が，去る5月28日から31日，ベーマガの広告でもおなじみのパソコン・ショップ「日本マイコン流通センター」（東京・渋谷）を占拠！

とは言っても，修学旅行中に“中古パソコン市場”の勉強にと同店を訪れたもの。たまたま居合わせたベーマガ編集部の編さんがカメラでパチリ！というわけ。



▲するどい質問に四苦八苦の日本マイコン流通センター副店長の香遠さん。

Welcome! パソコンMUSICスタジオ

DTM初心者も大歓迎！

Track 1
MIDIを知らなきゃはじまらない！

WITH ローランド ミュージくん DTM-55MW
(Windows3.1，Windows95用)
価格38,000円



●問い合わせ先●
ローランド　DTMホットライン　☎03-3251-5791

この連載は，コンピュータ・ミュージック関連の新製品を紹介しながら，その基礎知識を学んでいくというものです。
第1回の今回は，これからコンピュータ・ミュージックをはじめたいという人にオススメのパッケージ「ミュージくん」を紹介しましょう。

コンピュータ・ミュージックの世界

コンピュータで楽しめる音楽といっても，いろいろな種類があります。

最も基本的なものは，DOSのエラー・メッセージでよく耳にする“BEEP（ビープ)”，つまりブザー音です。これは，単に音が鳴っているか，鳴っていないかの二つの状態しかコントロールできない，非常にチープなサウンドです。

続いて，“FM音源ボード”に搭載されている「FM音源」や「PSG音源」のサウンドがあります。これらは，音声が比較的単純な波形データの合成として，擬似的に作りだせることを利用し，楽器の音を再現するという方式を採用しています。

FM音源やPSG音源では，音階や音色などをかなり自由にコントロールできるので，音楽と呼べるレベルのサウンドが作りだせます。

そして，それらがさらに進歩した音源が「MIDI（ミディ）音源」です。MIDIとは，コンピュータから楽器（音源）をコントロールするための規格のことです。つまり，MIDI音源とは，MIDI信号でコントロール可能な音源という意味なのです。最近の電子楽器は，たいていMIDIに対応しているため，ほとんどの楽器がMIDI音源だともいえます。

ちなみに，パソコンでMIDI音源を使って作編曲や鑑賞をすることを，「机の上」で「音楽」を楽しむ＝「デスクトップ・ミュージック（DTM)」と呼んでいます。

MIDI音源のしくみ

MIDI音源とは，あくまでMIDI信号でコントロールできる音源という意味であり，その発音方式の規格ではありません。

つまり，先ほど紹介したFM音源やPSG音源なども，MIDI信号でコントロールできさえすれば，MIDI音源の仲間だといえます。実際，FM方式の音源でMIDIに対応している製品はめずらしくありません。

しかし，現在使われている大多数のMIDI音源は，「PCM方式」によってサウンドを再生しています。

PCM方式は，最近のパソコンにはだいたい標準搭載されているPCM音源をはじめ，CDやMDなどでも採用されている発音方式です。

PCM方式のMIDI音源は，FM音源やPSG音源のように擬似的に楽器の音を再現するのではなく，実際に楽器の音を録音し，その音声データを素材として利用することで楽器音を再現します。サウンドブラスターなどのPCM音源とのちがいは，楽器のサンプル音をあらかじめ持っていることと，音素材に対して音階やエフェクトなどの情報を加えつつ，同時に複数の音（だいたい30音ほど）が発音できることです。

PCM方式では，基本的に本物の楽器音を元に音を構成しているので，擬似合成方式にくらべ，音のリアリティさが非常に高いという特徴があります。

MIDI音源のさまざまな規格

MIDI音源には，さまざまなものがあります。1台で何百種類もの楽器音を出せるものから，ピアノ音専用のものなど，それらすべてがMIDI音源です。

しかし，何百種類もの音を出せる音源で作った音楽は，どう考えてもピアノ専用音源では再生できません。また，どんなに高性能な音源同士でも，それぞれの音色が統一されていなかったら，そのデータは使いものにならないでしょう。

つまり，このような状態では，音楽データを作ったとしても，それを作成した音源でしか再生できないということになります。それでは，不便でしかたがありません。

そこで，「GM（General MIDI：ジェネラル・ミディ)」という規格が登場します。これは，あるMIDI音源で作られた音楽を，べつのMIDI音源でも再現できるように定められた，楽器の音色数や並び順などの規格です。

この規格のおかげで，GM規格に基づいた音源同士では，その音楽データに互換性が保たれているというわけです。

これは，ピアノの音として指定された

音は必ずピアノの音として聞こえ，ギターの音として指定された音は必ずギターの音として聞こえるという意味での互換性です。

ただし，各音源に搭載されているピアノの音が，まったく同じというわけではないので，微妙に雰囲気がちがう程度の差は避けられません。

ローランドが，独自にGM規格を拡張した規格が「GS規格」です。GM規格の上位互換なので，GM規格用の音楽データをそのまま再生することができます。

また，GS規格では，音色のエディットなどの細かな音源の制御を行なうことも可能です。そのため，GS音源用として作成された音楽データは，GM音源ではできないテクニックを駆使したものがほとんどです。実際，現在の標準はGMよりもGS規格だと言えるほど，広く普及しています。

それに対抗して，ヤマハが定めた規格が「XG規格」です。こちらもGM規格の上位互換なので，GM用音楽データをそのまま再生することができます。

また，GS規格よりも規格が新しいだけに，XG規格のほうがより幅広い音源のコントロール機能をサポートしています。また，XG規格の音源の多くがGS規格互換のモードも搭載しているので，GS規格のデータもある程度再現できるようです。

歴史を経て復活した『ミュージくん』

GM規格が定まる以前，パソコン用MIDI音源の標準は，ローランドの『MT-32』という音源でした。その後継機として，さらに音色数が拡張された『CM-32』や『CM-64』などが発売されました。そして，MT-32互換モードに加え，GM／GS規格も搭載した『CM-300』，『CM-500』と続き，現在のGS音源『SC-55』，『SC-88』シリーズに至るという歴史があります。

ローランドは昔から，このようなパソコン用MIDI音源に，初心者でも簡単にDTMをはじめることができるパッケージ製品を用意していました。その最初の製品が，『ミュージくん』でした。当時の音源は『MT-32（互換）』です。

以降，音源が進歩していくにつれ，製品名が『ミュージ郎』に変わり，現在の『ミュージ郎8800（SC-88VLモデル）』などに続いています。

そして，久しぶりに復活したのが，ここで紹介している，新「ミュージくん」なのです。

生まれ変わった『ミュージくん』の実力は？

『ミュージくん DTM-55MW』が採用している音源は，『SC-55ST』です。これは，ローランドの標準音源，ひいてはパソコン用MIDI音源としても標準音源といえる『SC-55』シリーズの廉価版です。

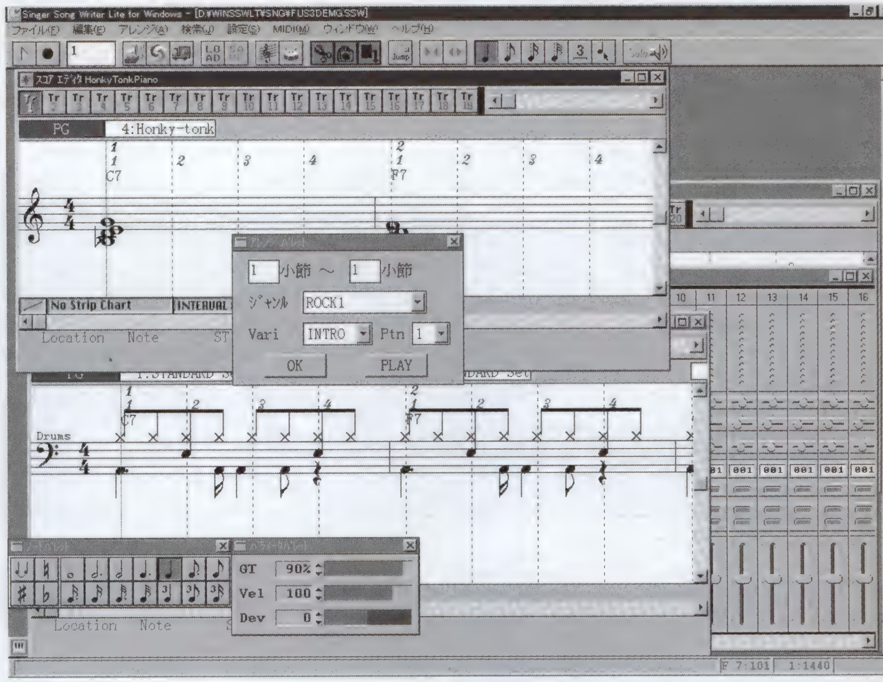
廉価版とはいえ，354音色搭載／同時発音数28音／リバーブ8／コーラス8というスペックは，従来機種の『SC-55mkⅡ』と同等です。

従来機種で用意されていた液晶パネルや前面スイッチ類が除かれ，MIDI入力以外のコネクタも削除されてはいますが，普通の使いかたをするぶんには，それらを使うことはないでしょう（**写真1，写真2**）。

『ミュージくん DTM-55MW』には付属ソフトとして，パソコン通信を使ってカラオケを楽しむことができる『通信ジューク カラオケ』，簡易シーケンサ（作編曲ソフト）『Music Box』，アレンジ機能付き本格シーケンサ『Singer Song Writer Lite』などが同梱されています（**写真3**）。

また，MIDI音源を使ったゲームの体験版や，音楽をふんだんに使ったエデュテイメント・ソフト『くるみわり人形』など，MIDI音源の威力をすぐに体験できるソフトも付いています。

パソコンで作曲・編曲を楽しみたい人に，パソコン通信で配られているMIDIデータや市販のMIDIデータを聴きたい人に，ゲームのサウンド環境をパワーアップしたい人にと，『ミュージくん』はさまざまな用途に手軽に使える製品です。



《写真3》付属のアレンジ機能付きシーケンサ・ソフト『Singer Song Writer Lite』は，使いこなせばさまざまなことができる



《写真1》従来機種SC-55mkⅡでは，前面に液晶パネルと多数のスイッチがあった



《写真2》SC-55STは，電源スイッチとボリュームだけと非常にシンプル。背面端子の数も，必要最低限に減った

Information
イ ン フ ォ メ ー シ ョ ン キ ャ ッ チ ア ッ プ
Catch Up

パソコン

新Aptivaシリーズ 話題のUSB採用モデルもお目見え

●日本アイ・ビー・エム　新Aptivaシリーズ

今回発売された新Aptiva（アプティバ）は，Pentium-133MHzを搭載したJモデルと，ミニタワー型のHモデルの2モデルがあります。

Hモデルは，Pentium-200MHz～133MHzを搭載した上位機種。256kバイトのパイプライン・バーストSRAMを2次キャッシュとして装備し，より快適な処理を実現しています。

グラフィック・アクセラレータは，3Dアクセラレーション機能を持つ『3D RAGE』を搭載。ポリゴンを多用した3Dゲームが，快適に動作します。

■Aptiva主なモデルの仕様

製品名	Aptiva H75	Aptiva J31
型番	2176-H75	2134-J31
価格 （PC DIRECT価格）	オープンプライス （459,000円）	オープンプライス (259,000円)
筐体	ミニタワー	デスクトップ
CPU	Pentium-200MHz	Pentium-133MHz
2次キャッシュ	256kB	オプション
メモリ（最大）	16MB（128MB）	
ビデオメモリ	2MB	2MB（メインメモリ使用時）
FDD	3モード対応3.5インチ×1	
HDD	2GB	1.6GB
CD-ROMドライブ	6倍速マルチセッション	
グラフィック・アクセラレータ	ATI社製3D RAGE	SIS社製6205
サウンド機能	Mwave	
通信／FAX機能	28,800bps／14,400bps	
拡張バス（空き）	PCI×1(1) ISA／PCI×1(1) ISA×5(4)	ISA／PCI×2(2) ISA×1(0)
ディスプレイ	17インチ	15インチ

また，新しいバス規格であるUSB（ユニバーサル・シリアル・バス）を採用しており，USB対応の周辺機器を簡単に接続できるようになっています。

さらに，Aptivaおでかけカードモデル（H56）が新登場。住所やスケジュールなど，Aptivaで作成したデータをChipCardに転送して持ち歩くことが可能です。

Jモデルは，コスト・パフォーマンスに優れたエントリー・モデルです。メインメモリとビデオメモリを共有できる“Flex Memory”を採用。使用する環境に合わせて，ビデオメモリを1Mバイト，2Mバイトのどちらかに設定することができます。

Hモデル，Jモデルのどちらにも，パソコンの操作が学べるチュートリアル・ビデオ『ようこそアプティバ』が付属。他にも，Windows95の学習CD-ROMなど，パソコンにはじめて触れる人でも，すぐに操作に慣れることができる付属品が用意されています。

インターネットを楽しむ環境も充実しています。IBMインターネット接続サービスにオンラインで登録できる他，WWWブラウザ『Netscape Navigator 2.0ja』が付属。HTMLを知らなくても，ワープロ感覚でホームページが作成できる『ホームページ・ビルダー』など，便利なツールも付属しています。

■問い合わせ先
ダイアルIBM
☎0120-04-1992





Catch Up! 98VALUESTAR，98NOTE Lavieに新機種17モデルが登場

●NEC VALUESTARシリーズ

新しいVALUESTAR（バリュースター）は，Pentium-200MHzを搭載したモデルなど，3機種14モデルが用意されています。256kバイトの2次キャッシュや，最高3Gバイトのハードディスクにより，多くの大容量アプリケーションを快適に使用することができます。

すべてのモデルが17インチ，もしくは15インチのディスプレイとセットになっている他，ビジネスやホビーに活用できる多くのアプリケーション・ソフトが付属しています。

また，ワープロや表計算ソフトの使いかたをわかりやすく教えてくれるソフト『パソコン大学』を標準搭載。まわりにパソコンを教えてくれる人がいない初心者でも安心ですね。

全モデルに28,800bpsのFAXモデム，または最大64kbpsの通信が可能なISDNボードを装備。WWWブラウザ『Internet Explorer』や，翻訳ソフト『日英翻訳アダプタ』，プロバイダへのオンライン・サインアップ機能などが用意されており，インターネットのサポートも万全です。

パワー・ユーザーに最適なミニタワー・モデルは，ファイルベイが三つ，PCIバスが二つ，汎用拡張バス（Cバス）四つと，高い拡張性を実現しています。

●NEC 98NOTE Lavie

98NOTE Lavie（ラヴィ）の新モデルは，低価格ながらもネットワークやマルチメディア機能が強化された，大変お買い得なノート・パソコンです。

28,800bpsのFAXモデムカードを標準装備したモデルを用意。さらに，WWWブラウザや翻訳ソフトなど，インターネットをすぐに活用できるソフトウエアが充実しています。

1,677万色，800×600ドット表示可能なTFTカラー液晶ディスプレイ，ビデオCDやMPEGファイルの再生が可能な4倍速CD-ROMドライブを装備。さらに，16ビットPCMサウンド機能を搭載するなど，性能はデスクトップ・パソコンにもひけをとりません。



また，ドライブやバッテリ部分を，脱着が容易なパック方式にすることで，セカンド・バッテリやドライブを簡単に追加することができます。

■問い合わせ先

NECパソコンインフォメーションセンター

☎03-3452-8000（東京）

☎06-930-9821（大阪）

☎052-722-9800（名古屋）

■98NOTE Lavie主なモデルの仕様

製品名	PC-9821Nb10／S10F
価格	418,000円
CPU	Pentium-100MHz
メモリ（最大）	16MB（80MB）
ビデオメモリ	1MB
FDD	3.5インチ（脱着可能）
HDD	1GB
CD-ROMドライブ	4倍速
ｸﾞﾗﾌｨｯｸ･ｱｸｾﾗﾚｰﾀ	CIRRUS LOGIC社製GD7548
サウンド機能	PCM音源16bit／44.1kHz
通信／FAX機能	28,800ps／14,400bps
ディスプレイ	10.4インチTFTカラー液晶



■VALUESTARシリーズ主なモデルの仕様

製品名	PC-9821V20	PC-9821V13
型番	M7 modelE2	S5 modelC2
価格	690,000円	308,000円
筐体	ミニタワー	デスクトップ
CPU	Pentium-200MHz	Pentium-133MHz
2次キャッシュ	256kB	
メモリ（最大）	32MB（128MB）	16MB（128MB）
ビデオメモリ	2MB	1MB
FDD	3モード対応3.5インチ×1	
HDD	3GB	1.2GB
CD-ROMドライブ	6倍速	
ｸﾞﾗﾌｨｯｸ･ｱｸｾﾗﾚｰﾀ	Trident社製TGUI9680XGi	32bitｸﾞﾗﾌｨｯｸ･ｱｸｾﾗﾚｰﾀ
サウンド機能	PCM音源16bit／44.1kHz	
通信／FAX機能	最大64kbps（ISDNボード）	28,800bps／14,400bps
拡張バス（空き）	PCI×2(2) 汎用拡張スロット×4(3)	PCIスロット×1(1) 汎用拡張スロット×2(1)
ディスプレイ	17インチ	15インチ

Catch Up! パソコンにはじめて触れる人でも楽しめる機能が満載

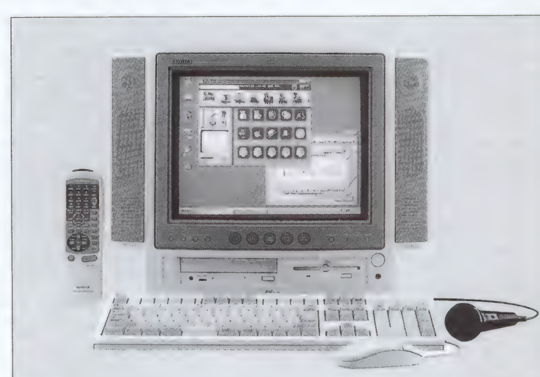
●アイワ PC-MT601

アイワから，TV文字放送や通信カラオケが楽しめるTVパソコン『PC-MT601』が発売されました。使いやすさを重視した，誰でも楽しめるパソコンです。

■PC-MT601主な仕様

型番	PC-MT601
価格	オープンプライス
CPU	Pentium-150MHz
2次キャッシュ	256kB
メモリ（最大）	16MB（128MB）
ビデオメモリ	1MB
FDD	3モード対応3.5インチ×1
HDD	1.6GB
CD-ROMドライブ	4倍速マルチセッション
ｸﾞﾗﾌｨｯｸ･ｱｸｾﾗﾚｰﾀ	S3社製Trio64V+
サウンド機能	Sound Blaster Pro互換 （PCM音源16bit／44.1kHz，FM音源）
通信／FAX機能	28,800bps／14,400bps
拡張バス（空き）	PCI×1(1) ISA／PCI×1(0) ISA×3(2)
ディスプレイ	15インチ

文字放送対応TVチューナ・ボードを搭載し，ニュースや株式，天気予報など，多彩な情報を無料で受信できます。オリジナル・ソフト『テレテキスト（TELETEXT）・イージー』により，文字放送のタイマーオン予約やキーワード検索などが可能。文字放送をスクリーン・セーバに使用することもできます。



パソコン前面には，『ワンタッチプレイボタン』を配置。TVや文字放送，メニュー・ソフトなど，使いたい機能を一発で呼びだせます。さらに，『READY OFFボタン』を押すだけで，アプリケーションをすべて終了し電源が切れる親切設計。マウスでの操作が苦手な人でも，これなら安心です。

また，あらかじめ導入された付属ソフトを利用すれば，インターネット・プロバイダに簡単に登録でき，すぐにインターネットを楽しむこともできます。

通信カラオケ，ビデオCDなども楽しめる，優れモノのTVパソコンです。

■問い合わせ先

アイワPCサポート

☎03-3371-7876

周辺機器

8倍速を実現した 4連装CD-ROMチェンジャー

●ナカミチ　MJ-4.8se

『MJ-4.8se』（価格59,800円）は，8倍速の転送速度を実現した外付けタイプのCD-ROMチェンジャーです。マガジン不要のダイレクト・ローディング機構により，スリムなボディを実現。CD-ROMの交換も，前面のボタンを押すことで1枚ずつ扱えるようになっています。

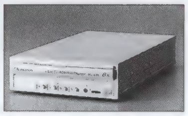
CD-ROMの固定は，ディスクのエッジ部分で支えるチェンジ機構を採用。データ記録面に触れることなく切り換えが可能なので，CD-ROMを傷つけることもありません。

また，縦置きが可能なので，ディスプレイとスピーカのちょっとしたすき間などに設置することもできます。

よく使う辞書ソフトや音楽CDなどをあらかじめセットしておけば，すぐにソフトを利用できるので便利ですね。

◆MJ-4.8se主な仕様

インターフェース：SCSI-2
対応ディスク：CD-ROM，CD-DA，CD-ROM XA，CD-i，ビデオCD，フォトCD，CD-Plus



平均シークタイム：150ms
データ転送速度：1200kバイト／s
外形寸法（幅×高さ×奥行）：149×43×262mm

■問い合わせ先

ナカミチ　営業管理部情報機器担当
☎0423-45-3003

PDドライブがさらに高速になった！

●松下電器　LF-1001シリーズ

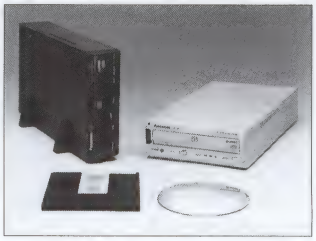
LF-1001シリーズは，650Mバイトの容量を自由に書き込みできるPDと，現在のパソコン環境には欠かせないCD-ROM，二つのメディアを利用できるお得な周辺機器です。CD-ROMドライブとしては，6倍速（900kバイト／s）の再生を実現。シークタイムも約33％向上し，PDやCD-ROMをより快適に利用できるようになりました。

スタンドが付属しており，縦置きも可能。せまくなりがちなパソコンまわりのスペースを有効に活用できます。

デスクトップ・パソコン用の外付けモデル『LF-1001JB』（価格79,800円）や，デスクトップ内蔵型の『LF-1005JD』（価格72,800円），ノート・パソコンと接続するための『LF-1001JDN』（価格89,800円）などのモデルがあります。

◆LF-1001JB主な仕様

インターフェース：SCSI-2
平均シークタイム：109ms（PD），129ms（CD-ROM）
データ転送速度：518〜1,141kバイト／s（PD），900kバイト／s（CD-ROM）
外形寸法（幅×高さ×奥行き）：158×58×318mm（外付けモデル）



■問い合わせ先

P3カスタマサポートセンター
☎03-5295-8721

名刺サイズの 超小型デジタル・スチルカメラ

●チノン　ES-1000

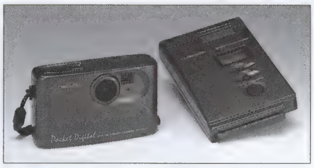
『CHINON ES-1000』（価格39,800円）は，携帯性を重視したコンパクト・サイズのデジタル・スチルカメラ。名刺サイズで重量約110gと，シャツの胸ポケットに入れて持ち運べる超小型ボディを実現しています。

本体メモリだけでも，320×240ドットの画像を16枚撮影することが可能です。オプションである『メモリーカードホルダー』を利用すれば，専用のフラッシュ・メモリカードに最大150枚の画像が記録できるようになっています。

同製品は，Windowsパソコン，Macintoshとの接続キットがセットになった，オールインワン・パッケージです。

◆CHINON ES-1000主な仕様

撮影素子：1/3インチCCD27万画素
記録フォーマット：デジタルES-1000方式
内蔵メモリ記録可能枚数（モード）：8枚（ファイン），16枚（ノーマル）
レンズ：F4，f=6.5mm，（35mm換算では47mm）
バッテリ：ボタン型リチウム電池，専用ACアダプタ
外形寸法（幅×高さ×奥行き）：100×60×30mm



■問い合わせ先

チノン
OI事業部DS商品部営業グループ
☎0266-82-1060

手軽にカラフル印刷 QVユーザー待望のカラー・プリンタ

●カシオ　QG-100

『QG-100』（価格23,800円）は，26万色印刷が可能な昇華型フルカラー・プリンタです。カシオから発売されているデジタル・スチルカメラ『QV-30』や『QV-10A』と，ケーブル1本で接続でき，手軽に印刷ができるようになっています。

シール紙への印刷もできるので，撮影した画像をステッカーやフロッピーディスクのラベルに利用することもできます。

また，一つの画像を縮小して複数同時に印刷が可能。名刺に貼り付ける顔写真や，シールにしたい画像をたくさん印刷するときなどに便利ですね。

◆QG-100主な仕様

印刷方式：昇華型熱転写方式
解像度：200ドット
階調数：64階調
印刷種類：標準印刷18mm×6，36mm×1，46mm×1／分割印刷36mm×2，46mm×4
外形寸法（幅×高さ×奥行き）：154×96.5×154mm



■問い合わせ先

カシオ計算機株式会社
☎03-3347-4811

PowerWindow T64Vに PC-98シリーズPCIバス対応版登場！

●カノープス　PowerWindow T64V MP98

PowerWindow T64VにPC-98シリーズのPCIバス対応版『PowerWindow T64V MP98』（価格38,800円）が登場しました。

グラフィック・アクセラレータ・チップは，DirectDrawに対応したS3社の「Trio64V+」を装備。ゲームや動画の高速描画が可能になります。

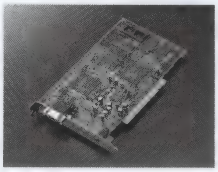
ビデオメモリは2Mバイトを搭載し，最大1,600×1,200ドット，256色表示が可能。

さらに，MPEG再生チップ『Sceinc／MX2』を装備しており，ハードウエアMPEG再生もこのボード一つで実現。ソフトウエアMPEGでは得られない，動きのなめらかな映像を楽しむことができます。

サポート・ソフト『Power Steering95』や動画再生ソフト『Power Cinema95 for PW』など，付属ソフトも充実。低価格，かつ高性能なグラフィック・アクセラレータとして，98ユーザーならぜひチェックしておきたい製品です。

◆PowerWindow T64V MP98主な仕様

バス：PC-98シリーズ用PCIバス
アクセラレータ・チップ：S3社製Trio64V+



ビデオメモリ：2Mバイト
最大解像度：1,600×1,200ドット（256色）
最大発色数：1,677万色（800×600ドット）

■問い合わせ先

PowerWindow専用ダイヤル
☎078-992-5846

ソフト

Catch Up! プロ仕様の画像編集機能を手軽に使えるソフトが出現！

●Adobe PhotoDeluxe1.0J

アドビシステムズから発売された『Adobe PhotoDeluxe1.0J』（価格29,800円）は，デジタル画像をはじめたばかり初心者にオススメの画像編集ソフトです。

画像編集といえば，プロのデザイナーも愛用している『Adobe Photoshop』が定番。Adobe PhotoDeluxe1.0Jは，そのPhotoshopの機能が，初心者でも手軽に使える夢のようなソフトです。

フラッシュなどで赤く写ってしまった目の部分修正や，古い写真の傷の除去なども，Adobe PhotoDeluxe1.0Jなら簡単。高価なフォトレタッチ・ソフトでなければできなかった処理も，ガイドにしたがって作業を進めるだけでOKです。

また，絵ハガキやカレンダー，メッセージ・カードなどたくさんのひな形が用意されており，オリジナルのカレンダーやカードなども簡単に作成できます。

■問い合わせ先

システムソフト☎092-752-5264

大塚商会☎03-5281-0733

メディアヴィジョン☎03-3222-6841



Catch Up! さまざまなOS環境に対応した快適ツール集

●アイ・オー・データ機器　WinKit Hyper

『WinKit Hyper』は，Windows環境を快適にするための便利なツールを集めたソフトウエア集です。

大好評のWindows95用ツール『WinKit95』のバージョンアップ版『WinKit95 V2』を収録。機能を改良しただけでなく，ベンチマーク・プログラム『アプリケーションベンチ』や『世界時計』など便利な新機能も加わり，Windows環境をさらにパワーアップしてくれます。

また，『WinKit II』や『Topic for Windows』（ともにWindows3.1用），『MEMORY SERVER II』（98，DOS／V用）など，旧環境の快適ツールも収録されています。DOSやWindows3.1環境を手放せない人にもおすすめです。

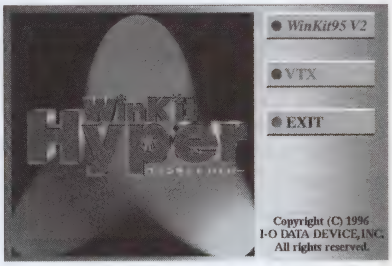
その他にも，NTTのVTX（ビデオテックス）網対応のソフトを収録。VTX通信網へのめんどうな手続きや加入手数料が不要になるだけでなく，VTX通信網を利用した音楽データの配信サービスや，JRA-VANなどのサービスがすぐに利用できるようになります。

■WinKit Hyperの価格

CD-ROM版：6,000円

3.5インチFD版：8,000円

■問い合わせ先



アイ・オー・データ機器新製品案内窓口

☎0762-60-1024

Catch Up! これからはCD-ROMで資格を取得！

●フォーユー　宅建サクセスプログラム

資格取得用教材を制作，販売するフォーユーから，CD-ROMソフトがセットになった資格取得教材『宅建サクセスプログラム』が発売されました。

宅建とは，不動産取引や融資設定などの業務に必要とされる資格で，就職に有利なだけでなく，独立する際にも欠かせない資格です。毎年20万人以上がこの資格を目指して受験することからも，宅建の人気の高さがうかがえるでしょう。

同製品に付属しているCD-ROMには，試験でよく出題される問題が600問収録されています。このCD-ROMで勉強を進めることで，不動産に関する幅広い知識が得られるようになっています。また，試験日まであと何日か教えてくれたり，解答結果から苦手な科目を指摘してくれるなど，CD-ROMならではの機能も充実。勉強する身にも力が入りますね。

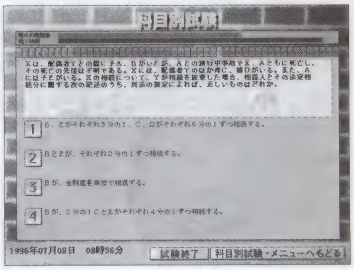
■宅建サクセスプログラムの価格

教材のみ：270,000円

パソコンとのセット：498,000円

■問い合わせ先

フォーユー



マルチメディア教育事業部

☎0070-800-001711（フリーフォン）

その他

Catch Up! キミの悩みを解決してくれるサポート・スポット誕生

●NEC　PCクリーンスポット

NECでは，パソコンの修理や技術相談，操作指導などを行なう『NEC PCクリーンスポット』を全国に設置していくことを発表しました。

パソコンの利用者は年々増えていますが，それにともない操作に関する問い合わせや接続に関する質問，故障時の対応方法など，多くの苦情，相談がメーカーに寄せられるようになっています。

PCクリーンスポットは，こういった相談や全国に散らばるユーザーをより確実にサポートするために設置されるもので，主にパソコン初心者層のサポートを目的としています。

すでに第1号店として，東京・世田谷店が6月25日に設置されています。NECでは，来年度中までに全国100か所の設置を予定しています。

要望があれば，PCクリーンスポット内にパソコン教室の設置も検討しており，ユーザーだけでなく，パソコンに興味のある人なら，誰でも利用できる施設として注目されそうです。

PC・CS NEC PCクリーンスポット

■問い合わせ先

パーソナルC＆Cサービス本部

☎03-3798-9518

Catch Up! 富士通がInfoWeb個人向けサービスを大幅値下げ

●InfoWeb

富士通は，インターネット接続サービス『InfoWeb』における料金形態を一新しました。これまで，月額基本料2,000円で240分しか利用できなかったのに対し，新料金では900分まで接続が可能。事実上の大幅値下げとなっています。また，ISDN回線での接続料金も1分20円から1分10円に改正され，高速通信がより気軽に楽しめるようになりました。

これは，インターネットの急速な普及と需要に応えるためで，「これにより利用者がもっと手軽にインターネットを楽しめるようになれば」というねらいによるものといえるでしょう。

また同社は，より多くの人がインターネットをはじめられるよう，InfoWebに接続するためのスターター・キットを，書店やコンビニエンス・ストアなどでも販売する予定です。

販売されるスターター・キットは，Windows3.1対応版とMacintosh対応版の2種類。InfoWebにオンライン・サインアップするためのソフト，3,000円分の使用権，WWWブラウザ『Internet Explorer』などがセットになっています。

価格は，Windows3.1版が10,000円，Macintosh版が6,000円です。

インターネットは興味があるけど料金が心配という人も，これを機会にインターネットにチャレンジしてみてはいかがでしょうか。

■問い合わせ先

アウトソーシング事業部

販売推進部

InfoWebサービスセンター

☎0120-5442-54

NEW PRODUCTS

パソコンを楽しみながら TV も楽しめるビデオボード

「WinX Perfect」でパソコンの表示能力をアップ

丹治 佐一



WinX Perfect に関する問い合わせ先
ジェイ・ピー・コーポレーション
TEL 03-5449-1871
FAX 03-5449-1875

パソコンを使いながら TV が楽しめるなんてすばらしい！

TVを見ながらパソコンを操作するなんて最高ですね。パソコンに向かって勉強や仕事をしている最中であれば，TV を見ながらなんて許されませんが，パソコンの中にTVが入ってしまったら，仕事をしているんだぞと言いつつ「こっそりと TV」が楽しめてしまいます。

例えば，ワープロ画面のウィンドウの横に TV 画面のウィンドウを置いて TV を楽しむ，背景すべてを TV 画面にして，その上にワープロ画面などのウィンドウを乗せるなんていうこともできるわけです。

普通では，そんなパソコンの画面の中に TV を表示させることができませんが，パソコンの表示をつかさどる「ビデオボード」を交換したり追加することで，TV を表示というパソコンの表示能力自体を飛躍的に伸ばすことができます。

DOS/V パソコン用「WinX Perfect」登場

今回紹介するビデオボードは，DOS/V パソコン用のビデオボードで，64bit4MB VGA + S/W MPEG + Video Overlay + TV Tuner+3D MAX 機能を持つ 64bitVGA ボード「WinX Perfect（KANSAN:価格オープン,5万円くらい」です。

これを追加することで最大 1,024 × 768 ドット，24 ビット TrueColor（1,670 万色）表示が可能になります。写真などを見たり，TV を楽しむとなれば，当然 1,670 万色表示でなければ，正しい色で表示されません。

これらは，ビデオボード上に 4MB のビデオメモリが載っているので実現可能です。通常の DOS/V パソコンが多くて 2MB ほどですから，もしその 1,024 × 768 ピクセル・サイズにすると HighColor（16 ビット）の 32,768色しか表示できなくなります(ちなみに 17 インチサイズの標準で 800 × 600 ピクセルです)。その差は大きいですね。

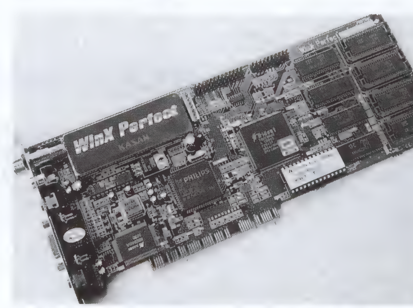
64 ビット Windows アクセラレータ内蔵

表示画面サイズや表示色数が多くてもそれを表示させるための能力が悪ければ，せっかくの CPU パワーが死んでしまいます。そこで「WinX Perfect」では，PCI ローカルバス方式を使用し，マスターエンジンコントローラに Trident 社の TGVI9682 XGi チップ，64 ビット・グラフィック・アクセラレータチップを搭載，さらに 64 ビット Memory DataBus 方式と速い速度の動画映像の表示が行なえる DCI 機能（S/W MPEG）が内蔵され高速表示を可能にしています。

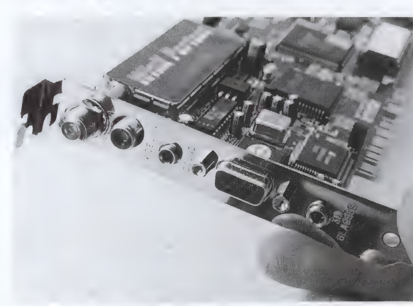
これに外部からの映像をパソコン画面に重ねられる“オーバレイ機能”（ビデオキャプチャ機能，動画映像キャプチャ機能も内蔵）に加え TV 番組を楽しむための“TV チューナ”も内蔵されています。



≪写真 1 ≫ TV チューナやオーバレイ機能が搭載された VGA ビデオボード「WinX Perfect」のパッケージの中身



≪写真 2 ≫ TGUI9682XGi チップが搭載され，グラフィック・アクセラレータも内蔵。使用スロットは PCI バス



≪写真 3 ≫側面の端子の内容。上部からアンテナ入力，外部映像信号入力，外部音声出力端子，モニタ端子，立体めがね端子。音声出力とサンドボードとを接続すること

DOS/V パソコンに取り付けよう

さっそく，DOS/V パソコンに取り付けて楽しむことにしましょう。使用できるDOS/V パソコンは，IBM-PC AT 互換機で必ず“PCI バス方式のスロット”を持っている必要があります。DOS/V パソコンを覗いて拡張ボードを差し込むためのコネクタをチェックします。

コネクタのピン配列が細かく，差し込む場所に1個のみのコネクタを持っているものがPCI バス·スロットです。一つの場所に大小2個並んでいるとすれば，それはISA バス·スロットです。もし，これしかなければ，残念ですがこのビデオボードは楽しめません。ボードを購入する前にチェックしてみましょう。

また，使用 CPU は Pentium か同等チップが載っている機種である必要があります。また，OS は，MS-DOS3.3 以上 Windows3.1 か Windows95 が走っており，5MB 以上のメモリが搭載されていなければなりません（Windows95 では 8MB 以上）。ハードディスクの空き容量が 6MB 以上，CD-ROM ドライブが必要です。これらが満たされている必要があります。

では，実際に取り付けてみましょう。筆者は，COMPAQ9650（Pentium150MHz）にこのボードを取り付けてみることにしました。

電源ケーブルを抜き，側面のパネルをはずすと ISA バスに混じって，奥に PCI スロットが見えます。そこに差し込めば OK です。TV チューナから出る音声は，後部の端子から出ますから，その端子を利用するか直接ボード上の端子を利用して，サウンドボードの外部入力端子に接続します（接続ケーブルはすべて付属）。モニタ TV は，新たに設置したこのビデオボードの端子に接続します。

電源を入れるとWindows95は新しいボードが入ったことを感知して，ドライバ·ソフトのインストールが開始します。

付属のCD-ROM を入れ，インストールを行なえば OK です。

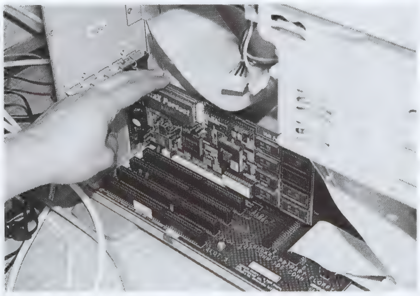
TV やビデオが操作中に楽しめる

後部のアンテナ端子にTV アンテナを接続して，インストールされたソフト“KANSAN TV”を起動させます。すると，TV とチューナの表示が現れます。TV を選択してチャンネルのボタンを押すとTV が楽しめました。TV の枠をなくしたり，背景すべてをTV 画面にすることもできます（チューナを隠すこともできる）。

カーソル·キーの左右が音量で上下がチャンネルです。画面には通常の TV のようにチャンネルや音量の表示までがされます。ワープロを操作しながらのTV 番組鑑賞は最高です。入力を外部にすると，ビデオや LD などの映像を楽しむこともできます。

さらに，画像の取り込みや動画映像の取り込みも可能です。また，MPEG 機能を持っているので，VIDEO CD を楽しむことも可能です。

付属のCD-ROM には，他に描画ソフトの“PictureMan3.0SE”が付属しています。



≪写真4≫DOS/V パソコンの側面を開け，ボードを装着しているところ。くれぐれも電源を抜いてから行なうこと



≪写真5≫インストール画面のようす。電源を入れると，ビデオボードのドライバ·ソフトのインストールが開始される



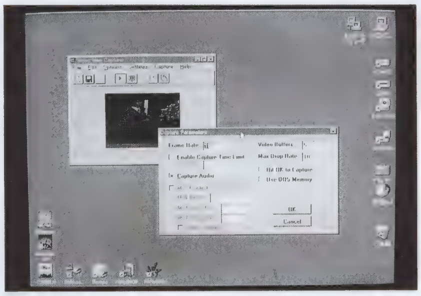
≪写真6≫付属のCD-ROM をドライブに入れ，インストールを開始させる



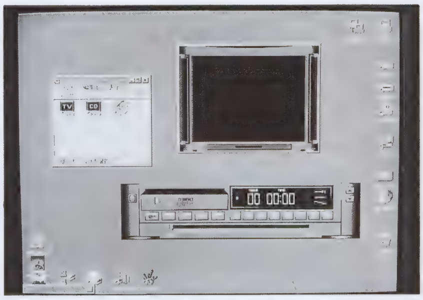
≪写真7≫KANSAN TV を実行させたところ。TV 番組が楽しめる。パネルを開けると細かな調整もできる



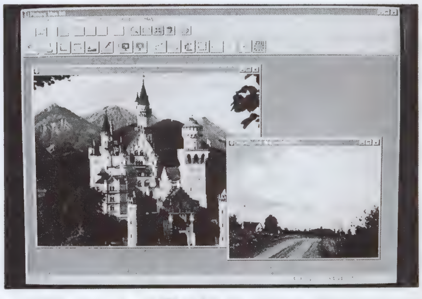
≪写真 8≫画面を拡大したりするのも自由だ。枠を取り除いたり，チューナ部分を取り除くこともできる



≪写真9≫キャプチャリングを行なうためのソフトの画面。キャプチャリング·サイズ，記憶容量などを設定してから，画像のキャプチャリング（取り込み）を行なう



≪写真 10 ≫ VIDEO CD を楽しむソフトも付いている。残念ながらソフトがなかったので楽しめませんでしたが…



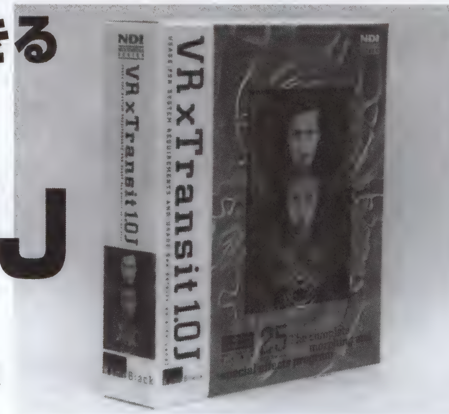
≪写真 11 ≫付属の描画ソフト「PictureMan3.0SE」の画面。サンプル画像の城などのJPEG 映像を表示させたところ。修整などが自由に行なえる

あのモーフィングが，キミのパソコンでできる

NDI

ブイアール　エクストランジット
VR xTransit1.0J

価格9,800円



スポーツカーがヒョウに変身するといった特殊効果『モーフィング』を使ったCMをよく見かけます。こんなモーフィング効果が，みなさんの持っているパソコンでもできることを知っていますか？

今回紹介するVR xTransit1.0Jは，誰でも簡単にモーフィングなどのビデオ・エフェクトを，静止画や動画に加えることができる画像編集ツールです。

問い合わせ先
日本電素工業
☎03-3452-2387

動作環境
O　S：Windows3.1／95
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト推奨）
HDD：10Mバイト以上の空き容量

友達にも自慢できるモーフィング映像を作ろう！

『ターミネーター2』をはじめ，映画やTVの特殊効果として，今やすっかりおなじみとなったモーフィング。このモーフィングを，パソコンで簡単に作成できるソフトが，今回紹介する『VR xTransit1.0J（以降，xTransitと略）』です。

モーフィングは，二つの素材画像の間に，スムーズに移り変わる中間のコマを作成していく効果です。**写真1**は，少年の顔を，ヒョウの姿に変えるモーフィングを作っています。

少年の顔の任意の点が，最終的にヒョウのどの部分に移動するかを指定していくだけで，xTransitがその中間の動きを自動的に作りだします。指定する点の数が多いほど，滑らかなモーフィングの映像が得られるわけです。

xTransitは，BMP（ビットマップ）やGIF（ジフ）などのさまざまなファイル形式の画像データに対応しています。デジタル・スチルカメラやスキャナで取り込んだ画像を，xTransitでモーフィングさせれば，友達にもちょっと自慢できるのではないでしょうか。

25種類のTransit機能を搭載

xTransitは，モーフィングだけでなく，さまざまなTransit（ビデオ・エフェクト）を用意しています（**写真3**）。

カットの切り換えに効果的なワイプや，ビデオカメラで撮影しただけでは表現できないディストーションなど，高価なビデオ機材でしかできなかったエフェクトが，1万円を切る低価格で実現できます（**写真4**）。

パソコン用のビデオ編集ソフトは，確かに高性能ですが，値段が高く，使いこなせるようになるまでかなりの時間がかかります。

xTransitは，いままで単にカットをつなげるだけだったデジタル・ビデオに，気の利いた演出を付け加えるには，最適なエフェクト・ツールと言えるでしょう。

VR xTransit1.0Jを1名にプレゼント！

今回紹介したVR xTransit1.0Jを，抽選で1名にプレゼントします。

モーフィングや数々の画像エフェクトを，実際にその目で確かめてみてください。

くわしい応募方法は，255ページを見てくださいね！


《写真1》設定する点の数が多いほど，リアルなモーフィングに仕上がる



《写真3》xTransitには，ビデオ編集に便利なTransitが25種類用意されている



《写真4》エフェクトの設定やプレビューは，ここで確認することができる


《写真2》少年とヒョウのモーフィングを作成してみた

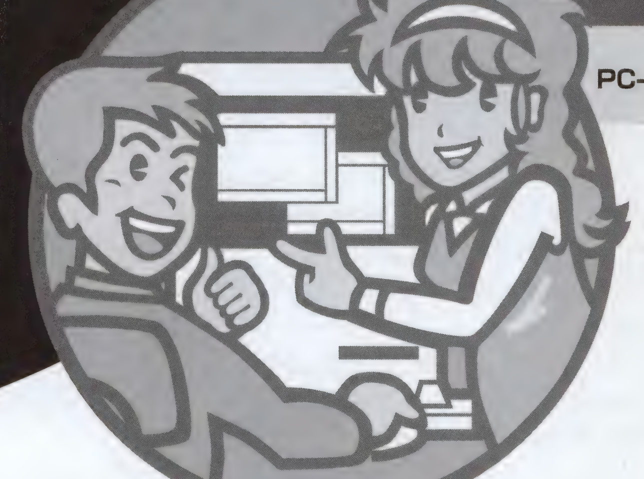
BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

プログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

Windows
DOS/V
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X1/turbo
X68000
FX-890P
PC-E500

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にもプログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

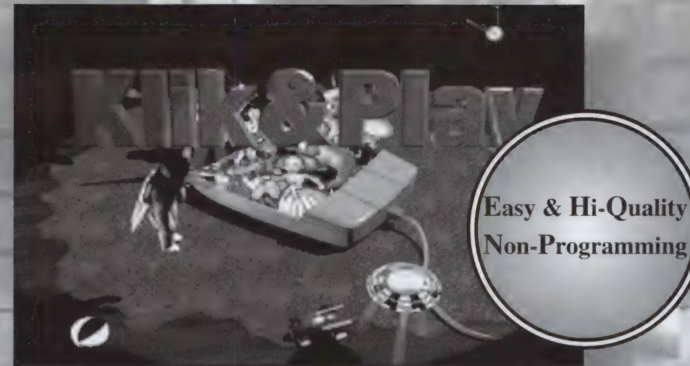
お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。　**編集部**

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

Windows環境で，
しかもプログラムすることなく，
なんと超速（ちょっぱや）アクション・ゲームが，
すごく簡単に作れる。



クリック・アンド・プレイ
Klik & Play ゲーム作成術

(((問い合わせ先)))
Klik & Play ● 価格8,800円
富士通パレックス(株)
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

(((動作環境)))
●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要
●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

Play 8　対戦格闘ゲームに挑戦①　もっと！モット！チョエラな当たり判定

TEXT & GAME MAKING ● 山崎 寛

誰でも簡単に，プログラミングすることなくWindowsゲームが作れる『Klik&Play（クリック・アンド・プレイ）』。今月から数回にわたって，対戦格闘ゲームの作成に挑戦してみたいと思います。今秋には遊べる予定なので，楽しみにしてください！

格闘ゲームを作るのだ！

マウス一つで，簡単にゲームを作ることのできる『Klik &Play』。とても簡単にゲームを作れるがゆえに制限もあり，どんなゲームでも簡単に作れるとは言い切れません。

多くの人が作ってみたいと思っているであろう（いや，きっとそうにちがいない）“対戦格闘ゲーム”もその一つで，Klik &Playでは簡単には作れそうにありません。

そこで，今月から数回にわたって，なんとかして『Klik &Play』で格闘ゲームを作ってみたいと思います。

ただ，計画性のない筆者のことですから，一体どの程度まで作れるのか，まったく見当がつきません。そのあたりを考慮して，ドキドキしながら何か月かおつきあいください。

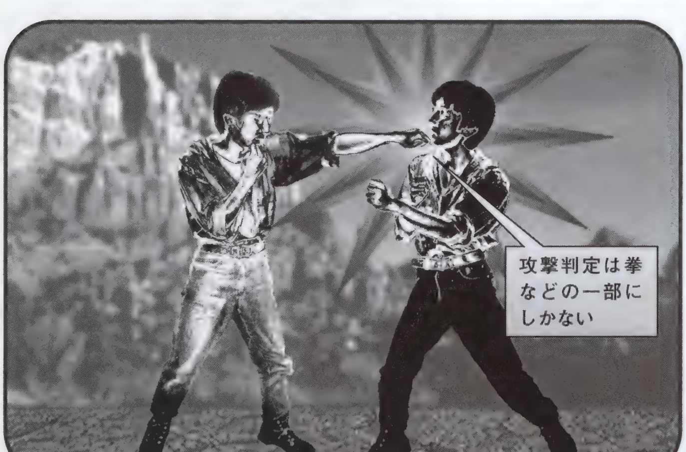
当たり判定に問題が…？

さて，対戦格闘ゲーム作り1回目の今月は，当たり判定を取りあげてみたいと思います。

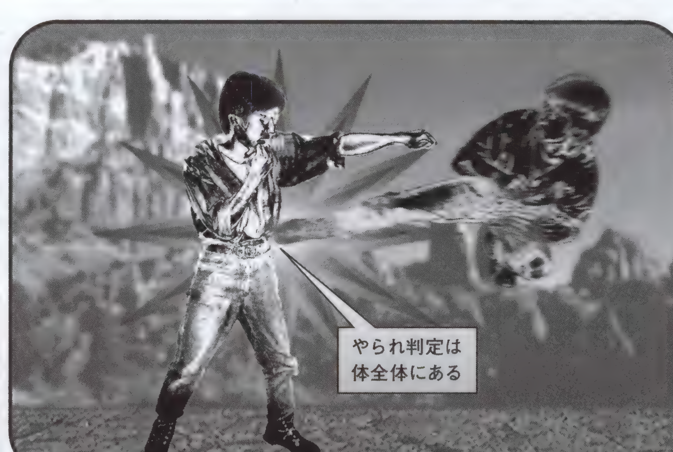
「えっ，当たり判定って，このまえやったばかりじゃないの？」

そう，そのとおりです。'96年7月号のテーマは「Klik &Playの当たり判定は見た目に合わせたチョエラだ」ということでした。ところが，いざ対戦格闘を扱うとなると，問題がでてきます。この当たり判定では，キャラクターの“どこ”に衝突したのかを知る方法がないのです。

第1図を見てください。ここで，キャラ



《第1図》攻撃しているときの当たり判定



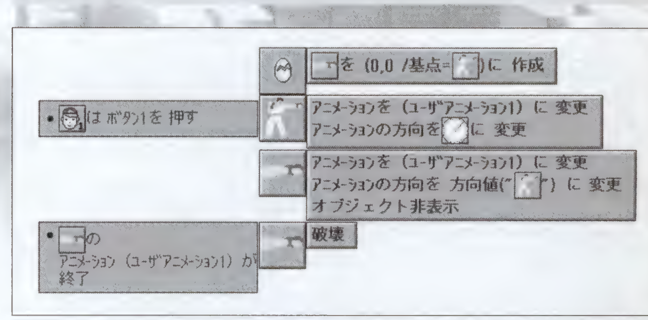
《第2図》攻撃されているときの当たり判定



《第3図》やられ判定のほうは，このように全身あるのだが…



《第4図》攻撃判定のほうは，攻撃判定以外の部分は透明色で塗りつぶしてしまう



《第5図》攻撃判定のキャラクターを作成，破壊するイベントの記述

クターがパンチをだしています。この拳が相手に当たれば，相手はやられるはずです。ところが，足や頭が相手に当たっても，相手がやられるわけではありません。ということは，この場合“拳”にのみ当たり判定があることになります。

逆に**第2図**のように，パンチをだしているキャラクターに，相手からの攻撃がきたとします。この場合，このキャラクターの腕だろうが頭だろうが，どこでも相手の攻撃が当たればやられてしまいます。

このことから，格闘ゲームには，相手に攻撃するための当たり判定と，自分がやられる当たり判定の，2種類の当たり判定(攻撃判定とやられ判定)が必要になることがわかります。

Klik&Playで攻撃判定を作る！

さて，Klik&Playで先ほどの2種類の当たり判定を作る方法を考えてみましょう。まずやられ判定のほうは，通常どおりキャラクターを作ってやれば，その全身が当たり判定ですから問題ありません(**第3図**)。

つぎに攻撃判定ですが，これには新たに一つキャラクターを使います。やられ判定のキャラクターをコピーして，新しいキャラクターを用意してください。そして**第4図**のように，攻撃判定を残したい部分をのぞいて，透明色で塗りつぶしてしまいます。

こうして作った二つのキャラクターですが，やられ判定のキャラクターを「キャラ1」，攻撃判定のキャラクターを「キャラ2」と呼ぶことにします。

つぎにイベントエディタで，攻撃をはじめたときにキャラ1にぴったり重なるようにキャラ2を作成し，同じアニメーションをさせ，そのアニメーションが終了したらキャラ2を破壊します(**第5図**)。

ただし，このキャラ2を作成するとき，[オブジェクト非表示]というアクションを追加します。このアクションは，文字どおりキャラクターを画面上から見えなくするのですが，見えなくなったキャラクターにも当たり判定はちゃんと残っているのです。

このように，いくつかの複雑な当たり判定がほしい場合には，それぞれの当たり判定の大きさのキャラクターを用意します。そして，メインのキャラクター以外は[オブジェクト非表示]を選んでやれば，画面上には現れないということがわかりました。

まとめ

てなところで，今月はここまでです。まだまだ対戦格闘ゲームまでの道のりは長いのですが，がんばって“遊べる”ものを完成させたいですね。

それでは，また来月をお楽しみに。

Klik&Playモニター・プレゼント！

富士通パレックスのご好意により，毎月2名様に『Klik＆Play』製品版をプレゼントします！　応募条件は，「最低一つはゲームを作ってベーマガに投稿すること」だけ！

①住所 ②氏名 ③年令 ④職業 ⑤電話番号 ⑥この連載の感想を明記して，つぎのあて先まで官製ハガキで送ってください。〆切は毎月7日です。

■あて先
〠141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部『Klik＆Playモニター・プレゼント』係

※7月号の当選者は，青森県八戸市・福士純子さん(20才)と，宮城県仙台市・松本 淳さん(19才)です。おめでとうございます！

PC-FXのソフトが誰でも作れてしまう

PC-FX ゲームアクセラレータ講座

其ノ九 「ポリゴンエディター速報」の巻

手賀　俊行

暑い暑い毎日，どのようにお過ごしでしょうか。今年の夏から秋にかけては，PC-FXGAを取り巻く環境も非常に熱いものになる予定です。今回はその第一弾として，発売中の「んーにゅー」に入っているDo-GAプロジェクトチーム提供のポリゴンエディター"PolyEdit"を紹介します。

なお，この記事はベータ版に基づいて書いていますので，実際の製品とは若干仕様が異なる可能性があります。

その名もPolyEdit

「PolyEdit」という名前から，このソフトウエアの内容を想像できる人も多いとは思いますが，まずは簡単にPolyEditの機能や特徴を紹介しておきましょう。

PolyEditは三次元の物体（過去の連載記事ではモデルとかオブジェクトとか呼んでいましたね）を自分でデザインするためのソフトウエアです。3Dグラフィックスの世界では，このようなソフトをモデラーと呼びます。

PolyEditで作成したモデルは，「GMAKERスターターキット」と一緒に提供されているDo-GAのDOGAGENIEで使用するメカやパーツとして使うこともできますし，もちろんPC-FXGAのプログラムから利用することもできます。

今までの連載の中で扱ってきたモデルといったらキューブ（立方体）くらいのものでしたが，PolyEditを利用すれば，もっとリアルで面白い形をしたモデルを表示したり動かしたりすることも可能になるのです！

もう一つの特筆すべき特徴は，PolyEditの機能の多くがマクロで書かれているという点でしょう。

PolyEditはポリゴンエディタマクロというインタプリタ言語を解釈することができるので，このマクロ言語を利用すれば，自分でエディタの機能を増やしたり拡張したりすることも可能です。

プログラムのことがよくわからない人でも，ほかの人が組んだマクロをもらえばエディターのバージョンアップができます。

とりあえず起動してみよう！

PolyEditのインストールはそれほど難しくないので，この記事ではインストールがすんだところから解説していきます。

それでは，実際にPolyEditを起動して，いろいろな機能を紹介していくことにしましょう。

インストールが正しく行なわれていれば，PolyEditを起動すると，いろいろなメニューやボタンのあるウィンドウが表示されるはずです。これを見ただけでも，PolyEditの機能の豊富さがうかがえます。

さて，やはり最初は，Do-GAのDOGAGENIEについている標準メカのデータを読み込んだりするのが定石でしょうね。そこで，「ファイル」メニューから「メカデザインデータを開く...」を選び，メカデータを開いてみます。

こちらの環境では，¥fx¥dogacga¥mechaに「attacker」「battlesh」といった，メカデータが分類されて収録されているディレクトリがありますが，みなさんのお手持ちの環境では若干パスが異なるかもしれません。

この記事を読んで実際に試すときには注意してください。

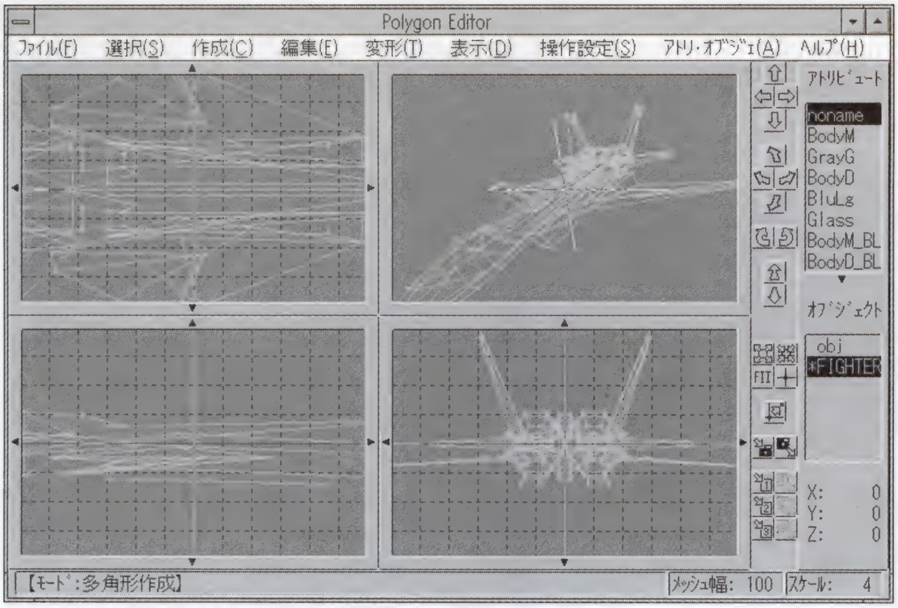
それでは，attackerディレクトリの中の「fighter1.fsc」というファイルを開いてみます。すると，**第1図**のようなかっこいい画面が現れて，いきなり驚いてしまいました。

次はレンダリングしてみよう！

さて，たったいまメカデザインファイルを開いたところですが，気の早い筆者は，これを早速レンダリング（リアルに着色して表示することです）してみたくなってしまいました。

幸いなことに，PolyEditはそんなせっかちな人でも満足できるように（?），モデルを簡単にレンダリングする機能を提供してくれています。

「表示」メニューから「作画」という項目を選ぶだけで，**第2図**のウィンドウ



《第1図》標準メカデータを開いたところ

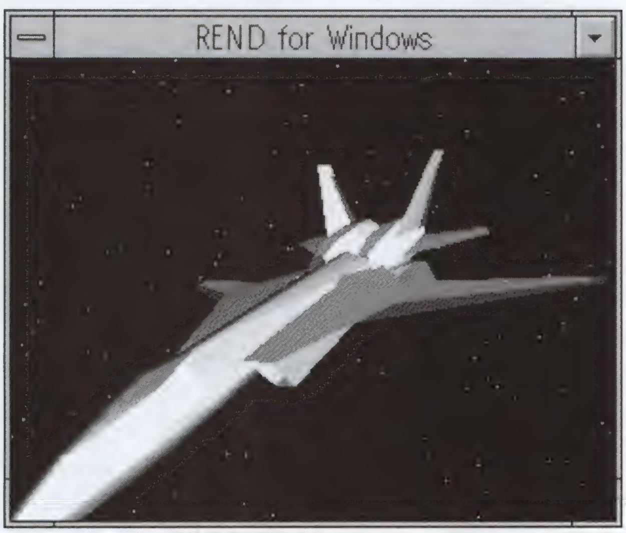
とは別に，新たなウィンドウが開かれ，そこに綺麗な画像が表示されます。

また，レンダリングはPC-FXGAが接続されていなくても可能です。

レンダリングは，四つあるメカのワイヤーフレーム画像のうち，右上のものと同じ視点で行なわれます。

この視点の位置や方向を変えるときは，メインウィンドウの右のほうにある矢印を使って，少しずつ調整していきます。

第1図を見ていただけばわかりますが，このあたりのインターフェースは直観的に理解しやすいので，初めて使う人でも混乱することはないでしょう。



《第2図》レンダリングも簡単にできる！

こうした矢印ボタンを利用して視点を変更し，再びレンダリングした画面が**第3図**です。さきほどの**第2図**と比べると，光源の位置の関係で，機体が若干暗く描画されています。

なお，こうした標準のメカデザイン・データを開いて変更した場合は，間違ってこれを上書き保存しないように注意しましょう。

モデルを PC-FXGAで表示する

パソコンでPolyEditを使っているだけでも十分に面白いのですが，せっかくですからPC-FXGAのデータに変換して表示してみることにします。

そのために，さきほどのメカデータを「fighter1.suf」という名前で保存したところ，色の情報を表すアトリビュートファイル「fighter1.atr」も同時に作成されました。

PC-FXGA用のデータ形式に変換するには，PolyEditに付いてくる変換プログラム「suf2agc」を使います。なお，このプログラムはMS-DOS上で利用するものです。

その名前のとおり「suf2agc」は，PolyEditのデータ形式「*.suf」から，PC-FXGAで3Dポリゴンを表現するデータ形式「*.agc」（*.agdもサポートしています）に変換するコンバーターです。

こうして作成した「fighter1.agc」をPC-FXGAによって表示すると**第4図**のようになりました。若干機体が歪んで描かれていますが，実際の回転アニメーションでは非常にスムーズに表示されまし



《第3図》視点を変えてレンダリング



《第4図》PC-FXGAで表示する

《プログラム・リスト1》AGCファイルを表示するプログラム

```
/*
 AGC ファイルのデータを表示して、延々と回転させるプログラム
 */

#include <system.h>
#include <v93.h>
#include <nt.h>
#include <farl.h>

/* 関数プロトタイプ */
void Initialize(void);
int  ReadAGC(void);

/* 光の方向 */
"float lightdir[3] = {0.433012, 0.75, 0.5};"

/* HuC6261 にセットするカラーパレット */
extern unsigned short i5c4yuv_col[];

/* AGC を格納する配列 */
unsigned short buffer[15016 / 2];

/* AGC のコマンドのサイズ */
int num;

void main(void)
{
"  int angle, i;"

  /* 初期化の関数を呼ぶ */
  Initialize();

  /* AGC ファイルを読み込む */
  ReadAGC();

  /* 最初にバックグラウンドの色をきちんと描くため */
  FarlSwapWindow();

  /* 延々と回転しながら表示する（二度ずつ回転させる） */
  for(angle = 0; ; angle += 20)
   {
    /* ノーマルマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix1015();
    FarlRotateX3x3M1015(angle % 3600);
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlRotateY3x3M1015(angle % 3600);
    FarlCopyDstToNrm();

    /* オブジェクトマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix187();
    FarlRotateX4x4M187(angle % 3600);
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlRotateY4x4M187(angle % 3600);
    FarlCopyDstToSrc();
"    FarlTranslate4x4M187(0, 0, FarlFix187(-1.0));"
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.5));
    FarlCopyDstToObj();

    /* 描画コマンドを書き込む */
"    FarlWriteFifoHA(buffer, num / 2);"

    /* 描画の結果が見えるようにバッファをスワップする */
    FarlSwapWindow();
   }
 }

 void Initialize(void)
 {
  struct NT_PLO plo;
  struct NT_PRI pri;

"  /* PC-FXGA (HuC6261, HuC6270, HuC6271, HuC6272) の初期化 */"
  init_nt();
  init_rainbow();
  init_king();
  init_soundbox();
  init_70();
  pri.pri0 = 0x0176;
  pri.pri1 = 0x2345;
  set_nt_pri(&pri);
  plo.cpo0 = (128 << 8);
  plo.cpo1 = plo.cpo2 = plo.cpo3= 0;
  set_pallet_offset(&plo);
  set_nt_mode(line263);
  dispon(spr | bg);
"  write_pallet_datas(0, i5c4yuv_col, 512);"

  /* HuC6273 の初期化 */
  FarlInit();
  FarlSetTEControlReg(FARL_TE_ICM | FARL_TE_LTEN);
  FarlSetPEICMaskReg(FARL_ICMASK_I5C4);
"  FarlSetLightCoef(FarlFix1015(0.3),"
"                  FarlFix1015(0.9), 0,"
"                  FarlFix1015(1.0), 0);"
"  FarlSetLight(FARL_SET_LIGHT1, FarlFix1015(lightdir[0]),"
"               FarlFix1015(lightdir[1]), FarlFix1015(lightdir[2]));"
  FarlSetPEClearColorReg(0x807);
 }

int ReadAGC(void)
{
"  int  fp, i;"

  /* 「読み込み中」の表示 */
"  pio_putstr(""AGC file loading..."");"
  /* ファイルのオープン */
"  fp = pio_fopen(""fighter1.agc"", ""rb"");"
  if(fp == -1)
   {
"     pio_putstr(""¥nCannot open AGC file.¥n"");"
     return(0);
   }
  /* データサイズの読み込み（ヘッダー部分） */
"  i = pio_fread(fp, 4, (char *)(&num));"
  if(i < 4)
   {
"     pio_putstr(""¥nAGC file read error.¥n"");"
     return(0);
   }
  /* 画像データの読み込み */
"  i = pio_fread(fp, num, (char *)buffer);"
  if(i < num)
   {
"     pio_putstr(""¥nAGC file read error.¥n"");"
     return(0);
   }
"  pio_putstr(""done.¥n"");"
  return(1);
}
```

たので問題ないでしょう。

表示するためのプログラムと，それをコンパイルするためのバッチファイルは，**プログラム・リスト1**および**プログラムリスト2**のようになります。

今回はプログラムの解説はしませんので，PC-FXGAのオンライン・ドキュメントなどを参考にして，いろいろ変更してみてください。

お手軽 スムーズ・シェーディング

ところで，**第4図**の機体はスムーズ（グーロー）シェーディングで着色されています。

簡単に言うと，機体の面を滑らかに着色するということなのですが，今まではそのために法線ベクトルの方向を自分で計算して手で打ち込むという手間のかかる作業が必要でした。

一度経験するとわかりますが，非常にシンプルな立方体モデルでさえ，かなり面倒な作業になります。

しかし，PolyEditを使えば一安心。スムーズ・シェーディングしたい面を選んで，「編集」メニューから「スムーズ・シェーディング」を選択するだけで大丈夫になりました。

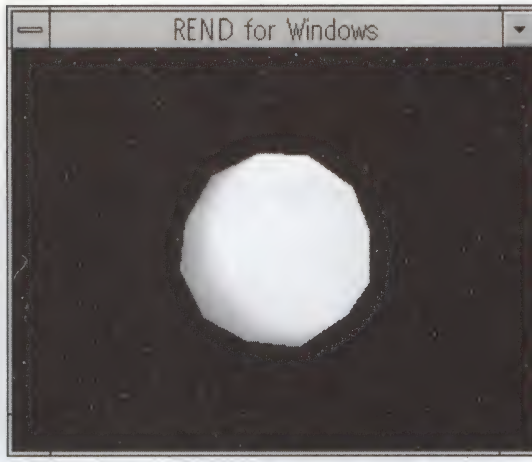
また，スムーズ・シェーディングを選んでからパソコンのほうでレンダリング

《プログラム・リスト2》プログラムリスト1をコンパイルするバッチファイル

```
fxcc -I¥fxga¥include -o %1 -LK"-l ¥fxga¥lib" _startup.o %1.c i5c4_col.o _stack.o -lpiolib -llibfarl -lvlib
```



《第5図》普通の（フラット）シェーディング



《第6図》スムーズ・シェーディング

すると，やはり滑らかに描画されます。

このことは，球（といっても球状のポリゴン・モデルですけど）を配置してから，レンダリングして比較するとよくわかるでしょう。

最初は面の角がはっきりしていたのが（**第5図**），スムーズ・シェーディングにすると目立たなくなります（**第6図**）。

表現力豊かなオブジェクトたち

PolyEditが提供するオブジェクトには，球のほかに多角形，正多角形，直方体，回転体（「ろくろ」で壺を作るようなイメージを浮かべてください）などがあります（**第7図**を参照してください）。

慣れないうちは，マウス操作に若干とまどうこともあるかも知れませんが，何度か試行錯誤しているうちに操作感覚を身につけることができるでしょう。

また，PolyEditは機能が豊富なため，「選択範囲指定モード」や「多角形作成モード」「球作成モード」などのモードに移って作業を行ないます。

これも最初はわかりづらいと思いますが，いったん理解してしまえば，同じような操作を続けて行なうことができるので軽快に編集作業に専念できるようになります。

そういった意味では，初心者は初心者なりの，上級者はより高度な使いかたができるソフトウエアだといえるでしょう。

そのほかの機能

PolyEditは，さすがにDo-GA提供の製品だけあって，DOGAGENIEとの連携プレーもできるようになっています。

すでに例を示しましたが，DOGAGENIEに登録されているメカのデータを読み込んで，これを編集することができるので，すべて自分でデザインしなくても見栄えのするモデルを作成することができます。

また，自分で気に入ったモデルができたら，これをDOGAGENIEのパーツとして登録することも可能です。いったん登録してしまえば，モーションを設定して，オリジナルのメカが広大な宇宙空間を動いているところを見ることもできますから，DOGAGENIEと組み合わせれば楽しみかたも倍増するのではないでしょうか。

それから，最初に述べたように，PolyEditはマクロ言語を搭載しているので，使い込んでいくうちに不満な点がでてきても，自分でお好みの機能を拡張・追加していくことができます。

PolyEditのマクロ言語はC風の言語ですから，C言語を知っている人はすぐになじんで使うことができるでしょう。

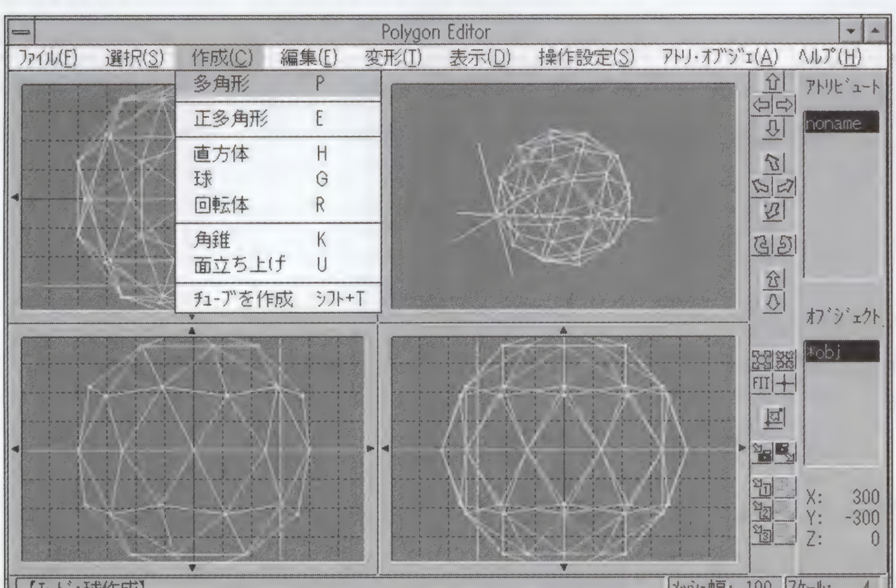
もしも今後，こうした機能拡張のプログラムが，広くユーザーのあいだで交換されるようになれば，PolyEditの作業環境も大きく変わっていくかもしれません。

来月のテーマは

まだ説明していないこともたくさんあるのですが，とりあえずPolyEdit速報はこれくらいで終わりにします。

この新しいソフトウエアの機能の数々，いかがでしたか。筆者自身，完成版がどのようになるのか，まだまだ凄い機能が増えるのではないかと期待しています。

さて，来月のテーマは…ごめんなさい，まだきまってません。開発途中の新製品の紹介など，なるべく最新情報を提供していきたいので，あんまり見通しが立たないんです。ということで（?），また来月お会いしましょう。



《第7図》いろいろな図形が編集できる

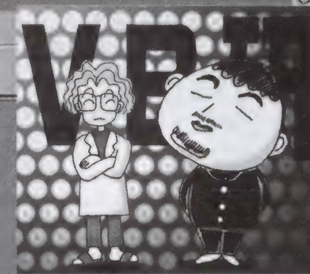
応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

愛称：VB研

Visual Basic 研究所

第4部　第4回
夏休み特別企画 Webブラウザを作ってみよう！

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro



▲VB研・所長。中国に行くため，大好きな夜遊びを控えつつ仕事に打ち込んでいるらしい。なぜ中国に行くのかは，近日公開予定

▲新助手。その正体はまだまだ謎のカプセルに包まれている。特技：手品，かわずがけ，ムチ打ち，催涙スプレー，熱湯がけ



Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

■価格 30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〒151 東京都渋谷区笹塚1-50-1 笹塚NAビル
☎ 03-5454-2300

　いやー，ついに夏本番ですね。夏と言えば，海。海と言えばビール。しかるに，夏はビールを飲んでも叱られない。
　かような非の打ちどころのない三段論法により，今回はVisual Basic研究所～夏休み編～をお送り致します。それでは，はじまりはじまり～。

海，それは生命の源…

所長　ざざーん。
助手　暑いね，ここは。
所長　ざざざざーん。
助手　あー，暑いよ。暑い。何でこんな所にいなきゃならんの？
所長　ざざざ，ざっぱーん。
助手　何とか言え！
所長　ふん，せっかくイイ気分だったのに。読者のみなさんにも，太陽が照りつける海岸の雰囲気を楽しんでもらおうというこの配慮，キサマにはわからんのかぁ！
助手　それは去年もやってたじゃん。同じこと何回もやるの，ヤメような。
所長　だって，す…好きなんだもん。海が（ぽっ）。
助手　ホホを赤らめるんじゃない！
所長　でね，毎年8月は「浜辺でVB研」というイベントを催しているのよ。ホホホ。
助手　ホホホでごまかすんじゃない！
所長　さて，今回は，Internet ActiveXコントロールの中から“HTMLコントロール”と“SMTPコントロール”について紹介するぞぉ。みんなついてこい！
助手　あ～あ，ボードでもやってこようかなぁ。
所長　お願い，ついてきて！

海の講義，はじまる

所長　さて，HTMLコントロールの話をするまえに，HTMLの意味を助手君に説明してもらいましょー。
助手　ヤダ。自分でやれ。
所長　むっかー。何てナマイキな助手だ！
助手　ウソ。あのね，HTMLはね，ホームページなんかを作っている言語みたいなものだね。
所長　そうそう。で，今回紹介するHTMLコントロールは，HTML文書を表示するためのコントロールなのだ。これを使うと，VBのプログラムに『Internet Explorer』や『Netscape Navigator』などのWebブラウザの機能を追加することができちゃうのだ。
助手　すっげー。
所長　で，もう一つ紹介するSMTPコントロールは，インターネット・メールを送信するためのコントロールだ。VBのプログラムに，インターネットのメール送信機能を付加することができる。
助手　これはあんまりすごそーじゃなーい，気がする。
所長　そんなこたぁないぞ。これらのコントロールが使えれば，インターネット対応のプログラムが簡単に作れるようになるのだ！

Internet ActiveX コントロールは重要よ

所長　とりあえず，繰り返しになるがInternet ActiveXコントロールについて

《リスト1》HTMLコントロールのサンプル

```
Private Sub Command1_Click()
    HTML1.RequestDoc "file:///\tmp.htm"
End Sub
```

《第1表》HTMLコントロールのプロパティ

プロパティ	意味
BackImage	HTML文書のバックグランド・イメージファイル名，設定可能
URL	表示しているHTML文書のURL
DocBackColor	HTML文書のバックグランド・カラー
DocForeColor	HTML文書のフォアグランド・カラー
cLinkColor	HTML文書のリンクカラー
VisitedColor	HTML文書のすでに訪れたリンクのカラー
DocInput	DocInputオブジェクト
DocOutput	DocOutputオブジェクト
EnableTimer	タイムアウトを設定するかどうか
TimeOut	タイムアウトの時間，単位は秒
Forms	HTMLFormオブジェクトのコレクション
SourceText	HTMLのソース・ドキュメントを返す

《第2表》HTMLコントロールのメソッド

メソッド	意味
Cancel	HTML文書表示の中止
RequestDoc	引数で指定したURLの文書を表示する

《第3表》HTMLコントロールのイベント

イベント	意味
BeginRetrieval	文書データの転送開始時のイベント
EndRetrieval	文書データの転送終了時のイベント
Error	エラー発生した時のイベント
TimeOut	タイムアウト・イベント



《第1図》簡易版Webブラウザのコントロールの配置

《第4表》『簡易版Webブラウザプログラム』コントロールのプロパティ

Label1	
Caption	Location:
Combo1	
Text	

説明しておこう。Internet ActiveXコントロールは，マイクロソフトが開発しているさまざまなインターネット機能を持つOCX集のことだ。残念ながら現在はβ版だが，正式版が発表されれば自由に配布可能になる予定。

助手　いつ正式版がでるの？

所長　まだ未定なのだ。Internet ActiveXコントロールの中には，メール，ファイル転送，Webブラウザ，Winsockなど，インターネットに必要な機能がすべて含まれている。これらのコントロールを使いこなせれば，きっと新しいインターネット上のゲームやサービスが開発できるはずだ。

助手　楽しみですなぁ。

所長　Internet ActiveXコントロールのβ版は，マイクロソフトのホームページ（http://www.microsoft.co.jp/developer/icp/jp/icpdown/icpdown.htm）からダウンロードすることができるぞ。

助手　これでインターネット上のプログラムを開発すれば，世界中に自慢できるわけだ。

所長　そうそう。読者のみなさんも，ぜひチャレンジしてみてほしい！

HTMLコントロール詳細

所長　さて，それではまずはじめにHTMLコントロールから紹介しよう。先ほど助手君が説明したように，インターネットでホームページを作ったことがある人は知っていると思うが，ホームページはHTML形式の文書で作成されている。HTML文書は，テキストやイメージ・データを表示したり，他の文書へのリンクを付けることが簡単にできるのだ。

助手　へいへい。まぁこれは本誌連載記事『BMネットワークTODAY』を参考にしてもらえばイイですな。

所長　HTMLコントロールは，単にローカル・ファイル上のHTMLドキュメントを表示するだけでなく，指定したインターネット上のHTMLドキュメントも表示することもできる。つまり，HTMLコントロール自体がWWWサーバと通信し，HTML文書を表示するWebブラウザの機能を持っているのだ。

助手　はーん。つまり，簡単なWebブラウザなら，HTMLコントロールを使えば作れちゃうわけ？

所長　うむ。ただし現在のバージョンでは，学校などでファイヤウォールが設定されている場合には，外部のWWWサーバにアクセスすることができない。

助手　ファイヤウォールって何？

所長　勝手に外部からアクセスできないようにする“防壁”みたいなもの。セキュリティ・プログラムなのだ。

助手　ふーん。

所長　HTMLコントロールは，ヘルプ・ファイルをHTMLで作成して表示したり，プログラムに関する最新情報やデータをWWWサーバに置いたりする場合に便利だ。アイデアしだいで，いろいろな使いかたができる。

助手　そういや，今後マイクロソフトはヘルプ・ファイルをHTML文書にするって話もあったねぇ。

所長　そうそう。だから，HTMLを勉強しておいてもソンすることはないのだ。

HTMLコントロールの使いかた

所長　Internet ActiveXコントロールを

《リスト2》『簡易版Webブラウザプログラム』リスト

```
Private Sub Combo1_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
    'Enterキーが押されたら、入力されたテキストをURLとしてドキュメントを読み込む
    If KeyCode = 13 Then
        HTML1.RequestDoc Combo1.Text
    End If
End Sub


Private Sub HTML1_BeginRetrieval()

    'データの読み込みが始まったら、そのURLをコンボのリストにいれる
    Combo1.AddItem HTML1.URL

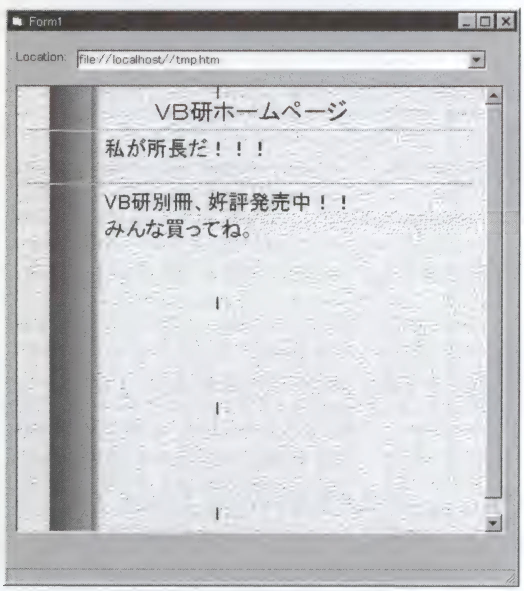
    Combo1.Text = HTML1.URL

End Sub

Private Sub HTML1_Error(Number As Integer, Description As String, Scode As Long, Source As String, HelpFile As
String, HelpContext As Long, CancelDisplay As Boolean)
    'エラーが発生したらステータスバーにメッセージを表示する

    StatusBar1.SimpleText = Number & ": " & Description

End Sub
```



《第2図》簡易版Webブラウザの実行例

《リスト3》SMTPコントロールのサンプル

```
'サーバとの接続
Private Sub Command1_Click()

    SMTP1.RemoteHost = "192.100.100.1"
    SMTP1.Connect
End Sub

'IDとパスワードで認証
Private Sub Command1_Click()
    SMTP1.UserID = Text1.text
    SMTP1.Password = Text2.text

    SMTP1.Authenticate
End Sub

'ヘッダーを作成
Private Sub createHeader()
    Dim headers as DocHeaders

    Set headers = New DocHeaders

    headers.Add "From", Text3.text
    headers.Add "To", Text3.text
    headers.Add "Subject", Text3.text
End Sub

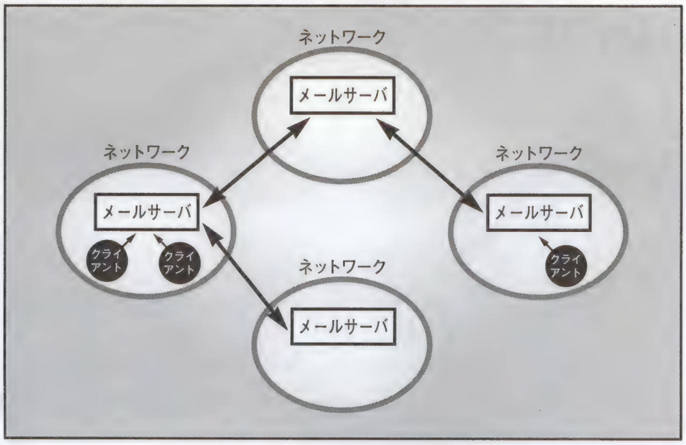
'本文を送る
Private Sub Command2_Click()

    SMTP1.SendDoc , headers, Text4.text
End Sub
```

セットアップすると，VBのメニューのうち[ツール]-[カスタムコントロール]で表示されるリストに，“Microsoft HTML Client Control”が追加されているはずだ。
助手　はぁはぁ，追加されているねぇ。
所長　このコントロールを選択すると，ツールパレットにHTMLコントロールが追加され，フォーム上にHTMLコントロールを配置することができる。
助手　どうやって使うの？
所長　この使いかたは簡単で，HTMLドキュメントを引数にしてRequestDocメソッドを実行すれば，指定した文書が表示されるのだ。**リスト1**を参照してほしい。主なプロパティ，メソッド，イベントは，**第1表～第3表**にあげておくぞ。
助手　で，これを使って何を作る？
所長　そうですね，今回はサンプルとして，簡単なWebブラウザを作成しましょう。使うフォームとコントロールは，つぎのとおり。

- ●フォーム　×1
- ●ラベル　×1
- ●コンボボックス　×1
- ●HTMLコントロール　×1
- ●ステータスバー　×1

所長　これらのコントロールを，**第1図**のように配置する。そして，各コントロールのプロパティを**第4表**のように設定し，**リスト2**のプログラム・リストを入力すれば完成だ。
助手　ちょっと，起動させてみてよ。
所長　このプログラムの使いかたは，コンボボックスに表示したいHTML文書のURLを入力することになる。たとえば，マイクロソフトの場合はここにwww.microsoft.co.jpと入力すればいいわけね。すると，HTMLコントロール内に…。
助手　ほぉ，ドキュメントが表示されたねぇ。
所長　ドキュメントの履歴は，コンボボックスのリストに残っている。自由にもどることも可能なのだ。
助手　ふーん，Webブラウザって，意外と簡単にできちゃうんだねぇ。



《第3図》メールサーバのつながり



所長　機能的にはシンプルだが，HTMLで書かれたヘルプ・ファイルを表示するような目的には十分使えるはずだ。

メールを管理するSMTPコントロール

所長　この海から最後にお届けするのは，SMTPコントロールである。

助手　メールを送信するヤツね。

所長　うむ。インターネット・メールを送信するためには，ネットワーク内にメールサーバ用のマシンが必要になる。このサーバマシンは，ネットワーク内の郵便局のようなものと考えてほしい。ネットワーク内のマシンからのメール依頼を受けた場合に，メール・アドレスからどこに送るのかを判断し，必要なところにメールを送るわけだ。

助手　第3図みたいな感じね。

所長　SMTPコントロールをもう少し正確に言うと，メールサーバへメール送信の依頼を行なうコントロールといえるのだ。プログラムの処理の流れは，つぎのようになる。

①サーバとの接続を行なう

RemoteHostプロパティにサーバのホスト名を設定し，Connectメソッドを実行します。

②IDとパスワードで認証を行なう

UserID，Passwordプロパティにパスワードを設定し，Authenticateメソッドを実行します。

③ヘッダを作成する

DocHeaderのコレクションを作成し，アドレスやサブジェクトなどの必要なヘッダを追加します。必要ヘッダは，あて先のメール・アドレスを“To”に，自分のメール・アドレスを“From”に，サブジェクトを“Subject”に設定します。

④本文をサーバに送る

本文を，SendDocメソッドを使ってサーバに送ります。

所長　サンプル・プログラムを**リスト3**にあげておくぞ。ただし，残念ながら…。

助手　残念ながら，何？

所長　現在のβバージョンでは，うまく動かないのだぁ。

助手　何だ，欠陥プログラムか。

所長　イーや，プログラムはまちがっておらん。βだから，動かないの。まま，そんなことは忘れて，夕日を見ながら呪文を唱えよぉ。ルービールービー。

助手　何それ。

所長　ささ，みなさんもご一緒に。ルービールービー。

助手　ルービールービールービール。

所長　ビール。ほら，10回唱えたら，ビールがでてきた！　やっぱ，海はビールだねぇ。ほら，キレイな夕焼け。

助手　先月から，2回にわたって引っ張ったネタがそれかい。アンタのこと，見損なったワ！

所長　酔っぱらったから，苦情も聞こえない〜。

助手　そして，日は暮れていくわけだ。こういうのを“斜陽”って言うんだよ。VB研よ，これでイイのか！

所長　来月からは，『Internet Explorer 3.0』に搭載されているVisual Basic Script（スクリプト）について紹介したいと思いま〜す。ト，意気込みを見せて今月は終わろう。ざっぱーん。

助手　ボードやってこよ。

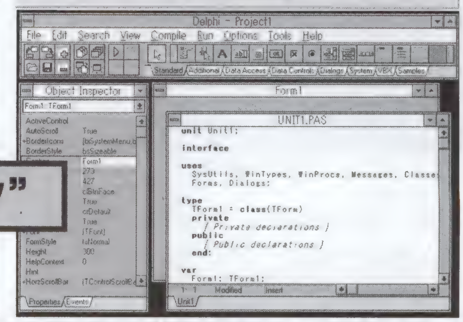
本誌別冊『オリジナル・ゲームGRANDPRIX3』と連動

今回のプログラムの実行形とソース・プログラムの他，Visual Basic体験版のバージョン2.0と4.0を収録しています。

ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！
簡単に高速処理プログラム＆ゲームが作れる

Delphi(デルファイ)完全マスターへ





第9回　読者の質問“マルチメディア・テクニック”

TEXT & PROGRAMMING●野多 良

先月も休んでしまいました。不定期連載になりつつある今日このごろ，VB研に負けないよう（？），がんばります。さて，今回はオブジェクト指向の続きをやるはずだったのですが，夏休みさせていただきます。

そのかわりに，読者のみなさんから質問のおハガキが届いているので，それにお答えする形で，細かいテクニックについて説明していきましょう。

Borland
Delphi for Windows
■価格29,800円（デスクトップ2.0日本語版）
■価格68,000円（デベロッパー2.0日本語版）
■問い合わせ先
ボーランド㈱　☎03-5350-9380

大阪府 **谷本昌弘さん**からの質問

ダブルバッファとスプライトを使って'96年1月号のプログラムを改造して，きれいに動くようになりましたが，音楽の再生がわかりません。'96年3月号のVB研で紹介していた“sndPlaySound”は，Delphiでは使えないのですか？　DelphiでWAVE，MIDIを再生する方法を教えてください。
助手3号様，よろしくおねがいします。
また，グラフィックの上に文字を表示するにはどうすればいいのでしょうか？（つまり，ラベルではなくて文字のみ）

おお，きちんと'96年1月号のプログラムをダブルバッファとスプライトを使って書き直すことができたんですね。ということは，谷本さんはプログラムを作成するための基本的な能力は，きちんと身についているように思われます。

あとは，プログラミング環境（Windows／Delphi）に依存した，細かいテクニックを身につけていけばいいでしょう。

マルチメディアAPIを使うには

さて，それではDelphiで音楽を再生する方法について紹介しましょう。

質問にある“sndPlaySound”ですが，これはWindowsが標準で持っている関数“Windows API”なので，Windows用のプログラミング言語ならばどれからでも（普通は）呼びだすことができます。

Delphiから呼びだすには，プログラム中，

sndPlaySound('c:¥windows¥tada.wav',0);

のような形で書きます。

ただし，ソースコードの上のほうにある“uses”節に，“MMSystem”という項目を追加しておかなければなりません。**リスト1**を参照してください。

こうすることによって，WindowsのマルチメディアAPIをDelphiから使うことができるようになります。

マルチメディアAPIについては，Delphiではあまり標準的に扱われていません。しかし，DelphiにはマルチメディアAPIのヘルプも付属しており（標準では“c:¥delphi¥bin¥mmsystem.hlp”），これを読めばマルチメディアAPIの機能については大まかにわかるはずです。

ひとまず，ウェーブ音声を再生したい場合は，

- **uses節に“MMSystem”を追加**
- **“sndPlaySound([ファイル名],[再生方法])”とする**

で済むわけです。

文字列形式のちがいについて

さて，上のような方法を使うことで，ファイル名を直接指定したウェーブ・データについては，簡単に再生できるでしょう。しかし，文字列変数によってファイル名を指定する場合は，うまくいかなく悩んでいる人もいるはずです。

マルチメディアAPIのヘルプを見るとわ

《リスト1》uses節にMMSystemを追加する

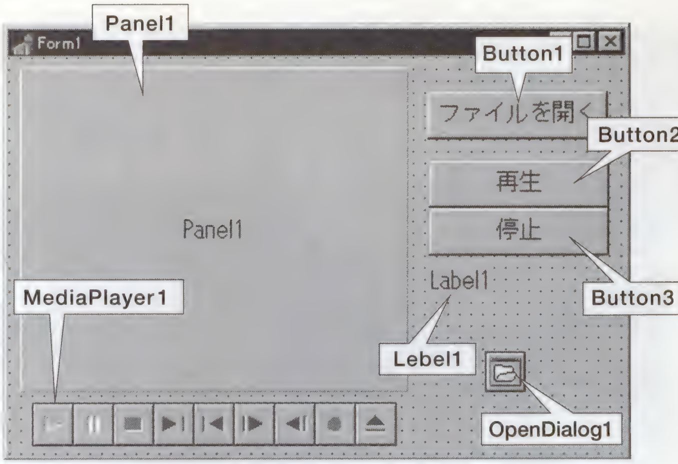
```
uses
  SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes, Graphics, Controls,
  Forms, Dialogs, MMSystem;
```

《リスト2》string型文字列で指定したファイルを"sndPlaySound"で再生する

```
procedure PlaySound;
var
  s:string;
  c:array[0..128] of char;
begin
  s:='c:¥windows¥tada.wav';
  sndPlaySound(StrPCopy(c,s),0);
end;
```

《リスト3》PChar型を使うと…

```
procedure PlaySound;
var
  s:string;
  c:PChar;
begin
  c:=StrAlloc(128);
  s:='c:¥windows¥tada.wav';
  sndPlaySound(StrPCopy(c,s),0);
  StrDispose(c);
end;
```



《第1図》TMediaPlayerコンポーネントの使いかたサンプル・プログラムのフォーム

かるとおり，"sndPlaySound"の第1パラメータは，string型ではなくPChar型です。

Delphiには，文字列変数としてstring型とPChar型の二つがあります。Delphiで基本的に扱われているのはstring型ですが，Windowsのシステムでは普通PChar型を使います。つまり，APIを呼びだす場合などは，string型をPChar型に変換する処理を行なわなければなりません。

そのために，リスト2のようなコードを書くことになります。まずは，PChar型の文字列領域を準備するために，

`c:array[0..128] of char;`

という変数を定義しています。

「PChar型と言ったのに，char型の配列になっているじゃないか」と思う人もいるかもしれませんね。そういう人は，リスト3のほうを入力してもかまいません。どちらもまったく同じことを意味しています。

ただし，PChar型をそのまま使うよりも，char型の配列にしたほうが，半分の行数で同じことができます(コラム参照)。

ちなみに，PChar型からstring型に変換する関数もよく使います。これは"StrPas"という関数で，

`s:=StrPas(c)`

のように使います。

WAVEやMIDIを再生するには

さて，単純にウェーブ音声を再生するのはsndPlaySoundで可能なのですが，細かいコントロールができません。また，MIDIデータなども，これでは再生できません。

そこで登場するのが，TMediaPlayerコンポーネントです。これはコンポーネントパレットのSystemの中にあります。

TMediaPlayerコンポーネントは，Windows MCI(マルチメディア・コントロール・インターフェース)の機能を，簡単に呼びだせるようにしたコンポーネントです。もっとも基本的な使いかたは第1図，リスト4のとおりです。

ここで注意すべきポイントをあげると，

- TMediaPlayerコンポーネントのFileNameプロパティでファイル名を指定
- Openメソッドでファイルを再生する準備をする(これをしないとMCIデバイスが見つからないエラーが発生する)
- TMediaPlayerのボタンや，Play／Stopメソッドなどで再生／停止などの制御を行なう(ゲームなどではTMediaPlayerコンポーネントのVisibleプロパティをfalseにする)
- TMediaPlayerコンポーネントのOnNotifyイベントで，再生が終了したかどうかを取得(繰り返し再生をするならばここでもう一度再生を行なう)

といった感じになります。

また，AVIファイルを再生する場合は，TMediaPlayerコンポーネントのDisplayプロパティに，hWnd(ウィンドウ・ハンドル)を持つコンポーネントを指定します。すると，そのコンポーネント上に映像が表示されます(第2図)。

AVIファイルの大きさは，TMediaPlayerコンポーネントのDisplayRectプロパティで取得，変更することができます。

グラフィック上に文字を表示する

グラフィックの上に文字を表示させるのは，TLabelコンポーネントでも可能です。

TLabelコンポーネントには，Trans

このテクニックを身につけろ！

PChar型とchar型

PChar型で変数定義した場合，文字列が格納されているメモリ空間の先頭アドレスがcになります。一方，char型の配列にすると，複数の連続したchar型変数(つまりは文字列)の先頭のアドレスがcになります。

cの意味するところはほとんど同じですが，ちがいはchar型の配列では変数を宣言した段階でメモリ上に変数領域が予約されているのに対し，PChar型では単に先頭のアドレスを記憶する領域が確保されるだけで，そこからどれだけの容量を使用するのかが変数定義しただけではわからないということです。

そこで，実際のコードの側で，

`c:=StrAlloc(128);`

のように，文字列で使用するメモリ領域を作りだし，cにその先頭のアドレスを代入してやらなければならないわけです。また，プログラマーが確保したメモリ領域は，プログラマーが責任を持って処分しなければいけません。ですから，

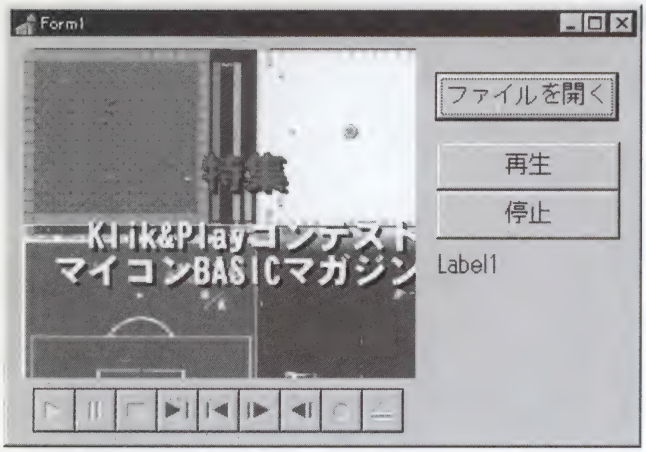
`StrDispose(c);`

のように，使い終わったらきちんとメモリを解放してやる必要があります。これを怠ると，このコードが呼ばれるたびに128バイトずつメモリがなくなっていくことになります。

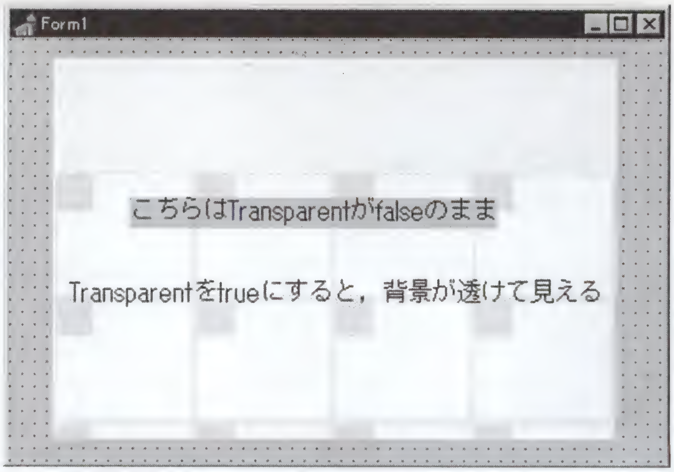
ところでDelphi 2.0では，このあたりの手続きが非常に楽になっています。単にstring型変数をPChar型としてAPIに渡してやりたい場合は，

`sndPlaySound(PChar(s),0);`

のように書くことによって，簡単に実現できます。これは型キャスト(変換)という，変数の型をべつの型に変換する機能が拡張され，PChar型とstring型のあいだでも使えるようになったからです。



《第2図》AVIファイルを表示するコンポーネントをDisplayプロパティで指定する



《第3図》Transparentプロパティによるラベル表示のちがい

parentプロパティがあります。これは，ラベルの背景部分を透過するかしないかを設定するプロパティです。

このプロパティをtrueにすることによって，おそらく谷本さんが意図するところの，グラフィックの上に文字を表示するということができるでしょう(**第3図**)。

ただし，ラベルのほうがグラフィック(おそらくTImageコンポーネント)よりも上にくるように設定されていないといけません。コンポーネントは，通常あとから追加していったものが上に配置されます。新しく作るならば，TImageを置いたあとにTLabelを配置すればいいでしょう。

もしくは，TLabelを右クリックし，表示されたポップアップ・メニューの中から[前面へ移動]を選択することによって，ラベルを強制的に上に持ってくることができます。

ただし，TImageの上にTLabelを重ねると，画面の書き換えのときにその部分が不自然にちらつくので，それを避けたいならば直接TImage上に文字を表示するべきです。

グラフィック描画のポイント

Delphiでは，Windowsのグラフィック機能をパックした，TCanvasオブジェクトを操作することでグラフィック描画を行ないます。

ここでは，グラフィック描画の中の文字表示を中心とした機能についてのみ説明します。詳細な機能については，ヘルプのTCanvasオブジェクトの項目を見て調べてください。

Windowsのグラフィックは，描画対象オブジェクトとなるTCanvas（Windows流にいうとデバイスコンテキスト：DC)，色の塗りつぶしなどに使われるTBrush，線を描くときなどに使われるTPen，文字を書くときに使われるTFontの四つの要素から構成されます。

それらを使ってグラフィック上に，線や文字を描画すると，**リスト5**のようになります(**第4図**)。

《リスト4》TMediaPlayerコンポーネントの使用例

```
unit Unit1;

interface

uses
   SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes,
Graphics, Controls,
  Forms, Dialogs, StdCtrls, ExtCtrls, MPlayer;

type
  TForm1 = class(TForm)
    MediaPlayer1: TMediaPlayer;
    Panel1: TPanel;
    Button1: TButton;
    OpenDialog1: TOpenDialog;
    Button2: TButton;
    Button3: TButton;
    Label1: TLabel;
    procedure Button1Click(Sender: TObject);
    procedure Button2Click(Sender: TObject);
    procedure Button3Click(Sender: TObject);
    procedure MediaPlayer1Notify(Sender: TObject);
  private
    { Private 宣言 }
  public
    { Public 宣言 }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.DFM}

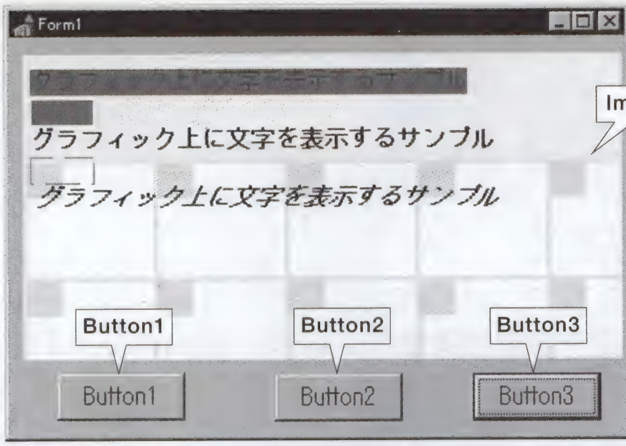
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  if OpenDialog1.Execute then
  begin
    MediaPlayer1.FileName:=OpenDialog1.FileName;
    MediaPlayer1.Open;
  end;
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  MediaPlayer1.Play;
end;

procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);
begin
  MediaPlayer1.Stop;
end;

procedure TForm1.MediaPlayer1Notify(Sender: TObject);
begin
  if MediaPlayer1.NotifyValue=nvSuccessFul then
    Label1.Caption:='Success'
  else
    Label1.Caption:='Interupt?';
end;

end.
```



《第4図》直接グラフィック上に文字や図形を描画するサンプル・プログラム(イメージにはあらかじめ適当なビットマップ・データを読み込んでおく)

サンプルでは，CanvasのFont，Brush，Penプロパティをさまざまに設定してから，TextOutメソッドで文字を描き，Rectangleメソッドで長方形を描いています。

ポイントとなるのは，BrushのStyleプロパティをbsSolidにすると，背景はBrushのColorプロパティで設定した色に塗りつぶされ，bsClearにするともともとの背景を残したまま文字だけを描画するという点です。

このようにして，グラフィック上に直接文字を書き込み，さらにダブルバッファのテクニックを使って画面の更新を行なうことによって，もっともきれいにグラフィックと文字の重ね合わせを実現することができるでしょう。

読者のみなさんも，素朴な疑問からテクニックに関して質問がありましたら，どしどしお便りください。機会を見て，また取りあげたいと思います。

それでは，また来月。

本誌別冊『オリジナル・ゲームGRANDPRIX3』と連動

ここで紹介したプログラムやDelphi投稿プログラムをCD-ROMに収録しています。

《リスト5》TCanvas,TBrush,TPen,TFontを使ったサンプル・リスト

```
unit Unit1;

interface

uses
   SysUtils, WinTypes, WinProcs, Messages, Classes,
Graphics, Controls,
  Forms, Dialogs, StdCtrls, ExtCtrls;

type
  TForm1 = class(TForm)
    Image1: TImage;
    Button1: TButton;
    Button2: TButton;
    Button3: TButton;
    procedure Button1Click(Sender: TObject);
    procedure Button2Click(Sender: TObject);
    procedure Button3Click(Sender: TObject);
  private
    { Private 宣言 }
  public
    { Public 宣言 }
  end;

var
  Form1: TForm1;

implementation

{$R *.DFM}

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  with Image1.Canvas do
  begin
    Brush.Color:=clRed;
    Brush.Style:=bsSolid;{背景塗りつぶし}
    Font.Color:=clBlue;{文字の色}
    Font.Style:=[];
    Pen.Style:=psSolid;
    Pen.Color:=clWhite;
    TextOut(5,10,'グラフィック上に文字を表示するサンプル');
    Rectangle(5,30,50,49);
  end;
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  with Image1.Canvas do
  begin
    Brush.Color:=clRed;
    Brush.Style:=bsClear;{背景透過}
    Font.Color:=clNavy;{文字の色}
    Font.Style:=[fsBold];
    Pen.Style:=psDash;
    Pen.Color:=clGray;
    TextOut(5,50,'グラフィック上に文字を表示するサンプル');
    Rectangle(5,70,50,89);
  end;
end;

procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);
begin
  with Image1.Canvas do
  begin
    Brush.Color:=clRed;
    Brush.Style:=bsClear;{背景透過}
    Font.Color:=clNavy;{文字の色}
    Font.Style:=[fsBold,fsItalic];
    Pen.Style:=psClear;
    Pen.Color:=clSilver;
    TextOut(5,90,'グラフィック上に文字を表示するサンプル');
    Rectangle(5,110,50,129);
  end;
end;

end.
```

※この連載で掲載したサンプル・プログラム，および『オリジナル・ゲームGRAND PRIX』CD-ROMに収録したこの連載のソースコード(ビットマップ，ウェーブ，MIDIデータはのぞく)は，自由に利用(改変可)してかまいません。

はみだしVB研

所長　いやぁ，なんちゅーか，人様のコーナーってくつろげるよね。
野多　所長，今回は何ですか。またケチつけにきたんですか？
所長　そんなことあーりませんよ。いやね，今月は何やってるのかなーって，思ってサ。
野多　あんた，近所の主婦か。
所長　なになに，読者の質問にお答えしますだぁ？　これは確か，去年の夏にVB研でやっていたネタ。キサマ，盗んだな！
野多　困ったときの読者の質問。ザザーンってヤツですよ。便利なテクニックを教えていただいて，ありがとうございます。
所長　いかん，いかんぞ！　そんな楽して連載記事を続けようとしてはイカン！　つねに新しいネタを追求してこそ，読者の支持を得られるのだぁ！　とくにひかえたいのが，昔作ったゲームのリメイクよ♥
野多　アンタに言われたか，ないわい！



※野多氏は，VB研第3部の助手3号という悲しい過去を持つ男です。

インタープリタ型C言語
『めじろ』&『めじろプラス』で学ぶ

マルチメディア・プログラム入門

アニメーションを作成する

講師：藤尾正彦

「めじろプラス」 価格： 9,800円
「めじろ」バージョン1.5 価格：34,800円

動作環境
パソコン本体：386以上のCPUを搭載し，日本語Windows3.1，WindowsNT3.5，日本語Windows95が稼働するマシン（推奨CPUは486以上）
メモリ：6MB以上（推奨8MB以上）
ハードディスク：約40MBの空き容量が必要（最小システムで2MB必要）

問い合わせ
（株）塚本吉彦事務所
〒170東京都豊島区東池袋3-11-8
電話03-5950-0788

さて，今月のテーマは？…アニメーション

前号では，グラフィック・ボタン（ビットマップ・ボタン）の作成に挑戦してみました。今回は，それをさらに発展させてアニメーションを作ってみます。今回作成したプログラムも「WWW.TSUKA.COM」に上げておきますので興味のある人は，ぜひダウンロードしてみてください。

アニメの基本…まずは原画作成

まずは，原画作成です。**第1図**に今回のアニメ実験用に用意した原画7枚（**原画1～7**）を示します。この原画はふつうのA4コピー用紙にマーカーで彩色して作成したものです。目の部分と口の部分をアニメーションさせるために，目と口の絵を別に6枚ほど作成しました。これは，元絵に紙を重ね，透けて見える下絵を見ながら描いていきました。目は目線の移動を，口は口パクを行なうようにしてあります。

原画を作成するときのコツは二つあります。まず第一に同じ大きさで描くことです。絵の縮尺が異なると，読み込んだ画像がうまく重なりません。そしてつぎのポイントは，動かす部分だけを別に描くということです。その場合，絵の中の動いていない（アニメーションさせない）ポイントを作り，それを目印とします。この目印がどこであったかを覚えておいて，元絵に部分画像を重ねるときの目安にします。今回は，目尻の部分を目印にしてみました。

原画をスキャナでスキャンする

まず，原画をスキャナで取り込みます。スキャナはフラットヘッドタイプであればさほど高級なものでなくても十分作業ができます。写真を処理するわけではないので，色の修正は後ほどできますから心配はありません。

原画をスキャンするとき，各絵を同じ条件でスキャンしなければなりません。この点には十分注意する必要があります。条件が異なると濃い絵や薄い絵がで

≪第1図≫今回用意した原画7枚



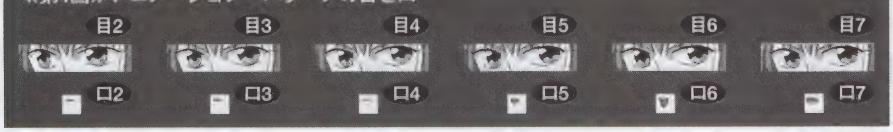


≪第2図≫Photoshop3.0Jで原画に部分画を追加

≪第3図≫原画に部分画を追加し，完成した新画



≪第4図≫アニメーション・パターンの目と口



てきて，おかしく見えてしまいます。

原画に部分画を追加する

つぎに，原画に部分画を追加します。**第2図**はPhotoshop3.0Jで作業している途中の絵です。作業はPhotoshopのマジックハンドをつかって目や口の外径を選び，選択領域をマスク機能で修正して切り出します。切り出した画像を**第1図**の**原画1**の上に貼り付ければ完成です。

完成した絵が**第3図**（**新画2〜7**）です。

≪リスト1≫アニメーションをさせるプログラム・リスト

```
#include <mejiro.h>
int ecmd[30]=
		{2,3,4,5,6, 7,7,6,6,6, 6,7,6,6,7, 7,6,7,6,7, 6,7,6,7, 6,6,5,4,3};
int mcmd[30]=
		{2,3,4,5,6, 5,4,5,6,7, 5,4,5,6,5, 4,3,4,5,6, 5,4,3,4, 5,6,5,4,3};
main()
{
		char ebuf[30];
		char mbuf[30];
		int i,j,k;
		mjWindowSize(379,384);
		mjExtBmpDraw("原画1.bmp",0,0,MJ_OPAQUE);
		for (k=0; k<100; k++)
		{
				for (i=0; i<30; i++)
				{
						strcpy(ebuf,"目0.bmp");ebuf[2] += ecmd[i];
						mjExtBmpDraw(ebuf,77,134,MJ_OPAQUE);
						strcpy(mbuf,"口0.bmp");mbuf[2] += mcmd[i];
						mjExtBmpDraw(mbuf,136,202,MJ_OPAQUE);
						for (j = 0; j < 2000; j++)
						{

						}
				}
		}
}
```

目と口を切り出す

そして目と口だけを先ほどの絵（**第3図**）から切り出し，アニメーションさせる目と口の作成に移ります。

ここで，背景色が透明な目や口を作って画面上で重ね合わせればよいように思いますが，実際作業してみると位置合わせに苦労しますし，重ね合わせのコンピュータ処理が複雑になります。重ね合わせた図を先に作ってから四角いビットマップを切り出したほうがコンピュータにとって楽になります。

目と口を切り出すとき，同じ座標位置から同じ大きさに切り出す必要があります。Photoshopを使っている場合は，画像サイズを2回変更し，1回目で上と右，2回目で下と左を切り取ると，キーボードによる数値入力だけで作業ができます。この切り取り作業をマウスを使って手作業で行なうのは至難の技となります。ですから，キーボードから数値によってピクセルを指定して画像を切り出す必要があります。WYSWYGは便利ですが，やはり数値指定のほうが正確です。このようにして切り出した目と口が**第4図**（**目2〜7，口2〜7**）です。

めじろのプログラムを作成する

ここまでできれば作業は99%完成です。プログラムの中では，順を追って必要な画像を表示します（**リスト1**）。というわけでプログラムは完成しました。

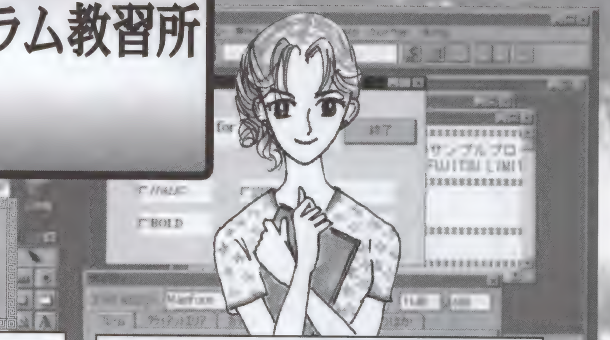
プログラムがマルチメディア指向になり，ツールが優秀になるにつれてシステムを完成する作業の中でプログラミングの比重が軽くなってきました。ソフトウエアの開発も企画とデザイン，音楽が重要で，とくにプログラムやその他のことが理解できる企画屋が必要になってきました。今回の記事も絵が多くなってしまいました。

ここで筆者の秘密を一つ教えてあげましょう。今回の記事の作成で，もっとも時間がかかったのは原画の作成でした。というわけで，プログラムだけでなく記事を書くのも同じというわけです。

WindowsでこれまでのBASICプログラミング資産が生かせる！

F-BASIC for Windows プログラム教習所 リターンズ

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ



第4段階　実用プログラム作成に挑戦！②
住所録プログラムでファイル操作を学ぶ

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

みなさん，電波新聞社から発売されている『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』はご覧いただけましたか？　なかなか良くできている本なので，ぜひご一読を。

今月は，先月の続きで実用プログラム『住所録』を作っていきます。今回のテーマは“ファイル操作”です。これは，いろいろなプログラムに応用できるので，覚えておくと便利ですよ。

■F-BASIC for Windows V3.1
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1以上
メモリ2Mバイト以上
HDD空き容量4Mバイト以上
■問い合わせ先
FMインフォメーションサービス
（祝日をのぞく月～土10:00～18:00）
☎0120-222-015

はじめっ

さて，先月の“構造体”の扱いかたは習得できましたか？　今回は，構造体に続き“ファイル操作”を紹介していきます。ファイル操作とは，ファイルに対する

●オープン（開く）
●書き込み
●読み込み
●クローズ（閉じる）

などの処理のことをいいます。

基本さえ覚えてしまえば，あとは同じような処理でいろいろなファイルを扱えるようになりますよ。

それでは，さっそくはじめていきましょう。

これが拡張された住所録だ！

今回作った住所録プログラムは，前回作ったものに機能を付け加えて，バージョン・アップさせたものです。第1図を見るとわかると思いますが，メニューが

1.データ読み込み
2.データ表示
3.登録
4.終了

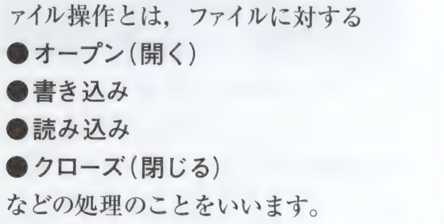
の四つに増えました。この中でも，今回のテーマであるファイル操作を使っているのは，「データ読み込み」「登録」の二つです。

それでは，リスト1を入力して実行させてください。ここで，まず先にこの住所録の使いかたを説明していきましょう。そのあとに，プログラムの説明を行ないます。

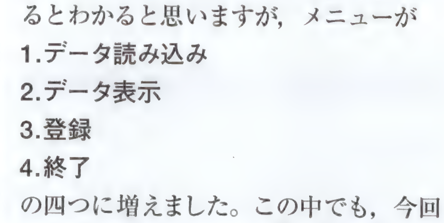
まず名前，住所等のデータを登録します。メニューの「3.登録」を選んでください（キーボードから[3]キーを押す）。

ここで，名前，郵便番号，住所，電話番号を入力していきます（第2図）。入力し終わると，これでいいのかどうか聞いてくるので，OKなら[1]キーを，だめなら[2]キーを押します。

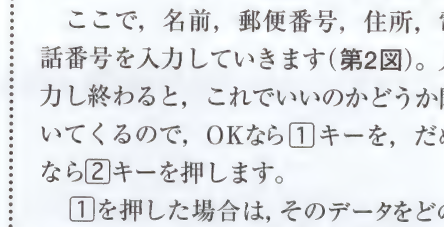
[1]を押した場合は，そのデータをどのファイルに保存するかを聞いてくるので，ファイル名を入力してください（第3図）。まだファイルを一つも作っていないときには，新しいファイル名を入力することによ



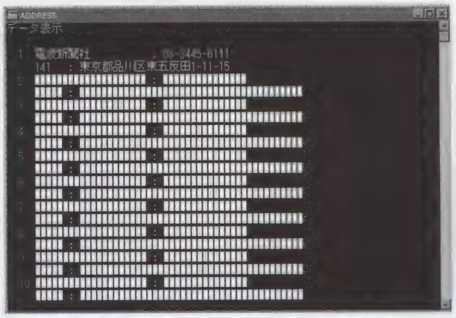
《第1図》今回パワーアップされた『住所録ver.1.0』。市販のものとくらべると見劣りしてしまうけど，自分の作ったプログラムはカスタマイズが自由自在



《第2図》ここで，住所録に書きたいデータを入力していくことになる



《第3図》入力したら，ファイルに名前を付けてディスクに保存する



《第4図》データを表示してみた。そんなに起動に時間もかからないし，手軽なところがポイントかも



《第5図》ファイル名を入力して，読み込んだところ。このあとメニューから「データ表示」を選んで，内容を見ることになる



《第6図》ファイル別にわけられるようになっているので，いくつか目的別にファイルを作っておくと便利

《第1表》open命令のパラメータ

パラメータ	意味
for output	新規ファイルに出力する
for append	既存のファイルにデータを加える。指定したファイル名がない場合には新規に作成される

《第2表》ファイル入出力の命令

命令	意味
line input#	入力：1行区切りなく読み込む。区切り文字（“,” や “;”）で区切っても区切られない
input#	入力： “,” や “;” 等で区切られたデータごとに読み込む
print#	出力：ファイルを出力する。区切り記号によって “,” や “;” で区切ることができる
write#	出力：ファイルを出力する。区切り記号によって “,” や “;” で区切ることができる

って，新規に作成されます。

作成したデータを見たい場合には，データ表示を選びます(第4図)。また，ちがうファイルのデータが見たいときには，「1.ファイル読み込み」を選び，ファイル名を選択します。これで，ファイルの中のデータの内容が読み込まれます(第5図)。読み込んだあと，「2.データ表示」を使ってデータを見ることができるようになります。

ファイル名は，プライベート用，仕事用など区別して保存しておくと便利でしょう(第6図)。

プログラムの中身はどうなっている?

つぎに，プログラムについてそのテクニックを紹介していきましょう。

今回作ったリスト1の中で，ファイル操作を行なっている部分は，

```
*dataread
*datain
```

のサブ・ルーチンのところです。

ファイルを扱う場合の手順の基本は，

①ファイルを使う準備をする
②ファイルに対し入出力を行なう
③ファイル操作を終了する

の三つです。

それでは，順に解説していきましょう。

①ファイルを使う準備

ファイルを使う準備，open命令を使って「ファイルをこれから使いますよ」と宣言することです。

たとえば “basic.dat”というファイルが存在して，その内容を読み込みたい場合，

```
open"basic.dat"for input as #1
```

といった記述をします。この「for input」とは，そのファイルに対して読み込み操作を行なう場合に指定します。他にも，第1表のようなモードがあります。目的にあわせたモードを選択するようにしてください。

そのあとの「as #1」はファイルの番号で，任意の値(1～15)を付けることができます。ただし，同時に同じ番号を付けてファイルをオープンすることはできません。

●良い例

```
open "a.dat" for input as #5
open "b.dat"for output as #12
```

●だめな例

```
open "c.dat"for input as #1
open "d.dat" for output as #1
```

②ファイル入出力と ③ファイル操作の終了

ファイルに対する入出力は，第2表のような命令を使って行ないます。

たとえば，“e.dat”というファイルに「電波新聞」と書きたいときには，

```
open "e.dat" for output as #1
print #1,"電波新聞"
close #1
```

とすればOKです。

最後の「close #1」は，③のファイルの操作を終了することを意味します。これを行なわないと，ファイルが壊れてしまったりする場合もありますので注意しましょう。

まとめっ

今回は，ファイル操作という処理をテーマに紹介してきましたが，おわかりいただけましたか？　このファイル操作は，基本さえわかってしまえば，あとはちょっとした応用で何でもできてしまいます。ぜひ修得してくださいませ。

それでは，また来月。かんのゆうきでした。

■この連載に関するお便りのあて先は…
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
マイコンBASICマガジン編集部
『F-BASIC Winリターンズ』係

《リスト1》ファイル操作を加えた『住所録ver1.0』プログラム・リスト

```
'################################################
'#####               住所録   ver1.0          ###
'################################################

'初期設定
cls                                     '画面消去
type PERSONALDATA                       '構造体
    NAMAE as string  *20
    JUSYO as string *40
    YUBIN as string *5
    TEL as string *15
end type

dim PDATA(100) as PERSONALDATA
dim FILENAME$(99)

'-----------------------------------------------
*MAINMENU
cls
locate 0,0:color 5:print "住所録メインメニュー"
for I=1 to 4
locate 10,3+I:color 3:print I
next
locate 13,4:color 7:print " : データ読み込み"
locate 13,5:color 7:print " : データ表示"
locate 13,6:color 7:print " : 登録"
locate 13,7:color 7:print " : 終了"
MENU$=input$(1)
select case MENU$
    case "1"
        gosub *DATAREAD
    case "2"
        U=1:gosub *DATAVIEW
    case "3"
        gosub *DATAIN
    case "4"
        end
end select
goto *MAINMENU
end
'-----------------------------------------------
*DATAREAD
cls:I=1:TORF=0
locate 0,0:color 5:print "データ読み込み"
open "fname.dat" for input as #1
while(eof(1)<>-1)
line input #1, FILENAME$(I)
I=I+1
wend
locate 3,4:color 5
print "ファイル名一覧"
color 7:L=5
for J=1 to I-1
    for K=1 to 5
        locate (K-1)*13+5,L:print FILENAME$(K+((J-1)*5));
    next
L=L+1:next
close #1
locate 10,20:color 5:input"ﾌｧｲﾙ名を入力して下さい。：",F$
if F$="" then *MAINMENU
for T=1 to I-1
if FILENAME$(T)=F$ then TORF=1
next
if TORF=1 then
for CLE=1 to 99
PDATA(CLE).NAMAE=""
PDATA(CLE).TEL=""
PDATA(CLE).YUBIN=""
PDATA(CLE).JUSYO=""
next
open F$ for input as #2
K=1:while(eof(2)<>-1)
input #2,
PDATA(K).NAMAE,PDATA(K).TEL,PDATA(K).YUBIN,PDATA(K).JUSYO
K=K+1
wend
close #2
locate 10,23:color 2:print "読み込み完了。何かキーを押して下さい";
else
locate 10,23:color 2:print "ファイルがありません。何かキーを押して下さ
い";
end if
DUMMY$=input$(1)
return
```

```
'-----------------------------------------------
*DATAVIEW
cls
locate 0,0:color 5:print "データ表示"
T=U
for D=1 to 10
    locate 1,2+(D-1)*2:color 3
    print D
    locate 5,2+(D-1)*2:color 7
    print PDATA(T).NAMAE;" : ";PDATA(T).TEL
    locate 5,3+(D-1)*2
    print PDATA(T).YUBIN;" : ";PDATA(T).JUSYO
    T=T+1
next
locate 10,23:color 2:print "次ページ(N)/前ページ(P)/終了(other any
key)";
DUMMY$="":DUMMY$=input$(1)

if DUMMY$="N" or DUMMY$="n" and U=<89 then
U=U+10
goto *DATAVIEW
else if DUMMY$="P" or DUMMY$="p" and U=>11 then
U=U-10
goto *DATAVIEW
else if DUMMY$="I" or DUMMY$="i" then
open "lpt0:" for output as #5
write
#5,"-----------------------------------------------------------
----------------"
for M=U to U+10

    write #5,"      名前 : ",PDATA(M).NAMAE,"      電話番号 :
",PDATA(M).TEL
    write #5,"      郵便 : ",PDATA(M).YUBIN,"      住所      :
",PDATA(M).JUSYO
    write #5,""
next
close #5
end if
return

'-----------------------------------------------
*DATAIN
cls
locate 0,0:color 5:print "データ登録"
color 6
locate 5,5:input "名前 :",NAME$
locate 5,7:input "郵便番号 :",YUBIN$
locate 5,9:input "住所 :",JUSYO$
locate 5,11:input "電話番号 :",TEL$
locate 5,13:input"よろしいですか？(Yes=1,No=2)",TORF
if TORF=1 then
cls
open "fname.dat" for input as #1
while(eof(1)<>-1)
line input #1, FILENAME$(I)
I=I+1
wend
locate 3,5:color 5
print "ファイル名一覧"
color 7:L=7
for J=1 to I-1
    for K=1 to 5
        locate (K-1)*13+5,L:print FILENAME$(K+((J-1)*5));
    next
L=L+1:next
close #1
locate 10,20:color 5:input"ﾌｧｲﾙ名を入力して下さい。：",F$
if F$="" then *MAINMENU
open F$ for append as #2
print #2,NAME$
print #2,TEL$
print #2,YUBIN$
print #2,JUSYO$
close #2
open "fname.dat" for append as #3
print#3,F$
close #3
locate 10,23:color 2:print "登録完了。何かキーを押して下さい";
DUMMY$=input$(1)
end if
return
```

リスト入力&実行方法

F-BASIC Winを起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの）。

そこに，リストをそのまま入力しきます。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

本誌別冊『オリジナル・ゲームGRANDPRIX3』と連動

F-BASIC for Windows V3.1体験版の他，ここで紹介したWindows対応プログラムが収録されています。



ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のためのBASICプログラミング講座

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第53回　万有引力の法則を応用したゲームを作ろう！

今年の3月下旬，全国で百武彗星が観測されました。都市明かりが少ない地域では，肉眼でも観ることができた非常に明るい彗星で，都市部でも双眼鏡があれば確認できたようです。

この彗星をはじめ，太陽系の惑星はそれぞれ太陽の周りをまわっていますが，これは万有引力が惑星と太陽のあいだに作用しているためです。今回は，この万有引力による惑星の運動に着目し，パソコンでシミュレートしてみることにしましょう。

万有引力の法則って何？

万有引力とは，質量を持つ物体同士がおたがいに引っ張りあっている力のことです。

質量があれば引っ張りあうということですから，この本を読んでいる読者のみなさんと，マイコンBASICマガジンとのあいだにも，万有引力が働いています。

第1図のように，距離rだけ離れたところにある二つの物体を考えてみましょう。この物体間に作用する万有引力Fの大きさは，つぎのようになります。

- 二つの物体の質量の積に比例する
- 二つの物体間の距離の2乗に反比例する

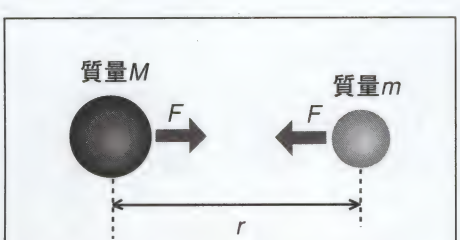
これを式で表わすと，つぎのようになります。

$$F=G\frac{M\cdot m}{r^2}\qquad\cdots①$$

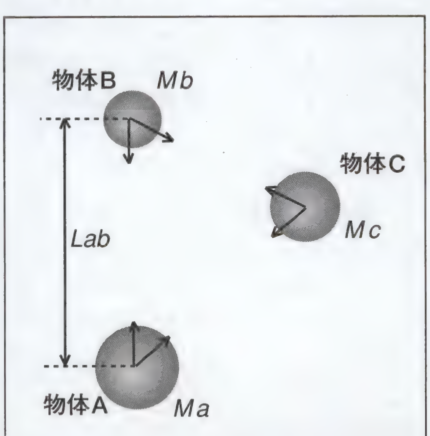
ここで登場したGは，万有引力Fの大きさをニュートンで表わす場合に用いられる係数で，“万有引力定数”と呼ばれるものです。このようにして得られた力Fは，それぞれの物体がおたがいに引っ張りあう向きに作用し，その大きさは等しくなります。

つぎに，**第2図**を見てください。このように，三つ以上の物体が存在する場合でも式①が利用できます。この場合は，任意の二つの物体同士で式①の計算を行なうことになります。つまり，物体Aと物体Bのあいだに働く万有引力は，物体Aの質量Ma，物体Bの質量Mb，物体Aと物体Bのあいだの距離Labの三つの数値から計算できます。

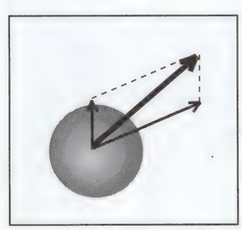
同様にして，物体Aと物体Cに働く万有引力，物体Bと物体Cに働く万有引力を計算します。そして，その結果として得られた力を**第3図**のように合成したものが，それぞれの物体に働く力になるわけです。



《第1図》二つの物体のあいだに作用する万有引力は?



《第2図》複数の物体がある場合


《第3図》力の合成

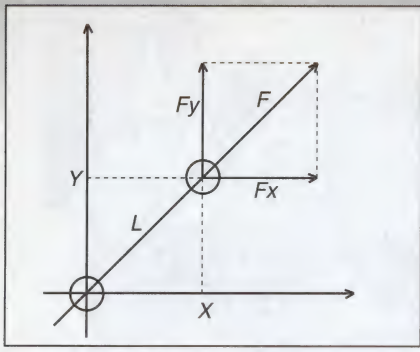
万有引力をプログラミングする！

それでは，実際に万有引力をプログラムで計算してみることにしましょう。

リスト1は，あたえられた物体の質量とその位置から，物体に作用する力を計算するプログラムです。実行すると，**写真1**のようにフィールドとカーソルが表示されます。

カーソルを[2][4][6][8]キーで移動し，スペース・キーを押すとその位置に物体がセットされます。そのあと，物体の質量を聞いてくるので，適当な値を入力してください。

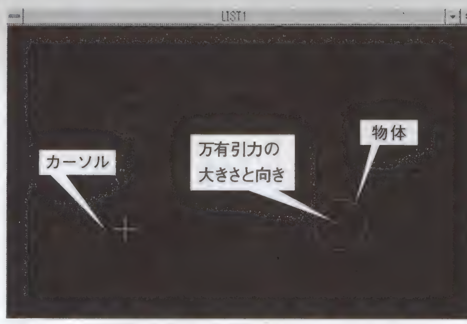
物体を5個セットするか，[ESC]キーを押すと入力が終了し，万有引力の計算が行なわれます。計算結果は，**写真1**，**写真2**のようにそれぞれの物体に作用する力が表示されます。



《第4図》各座標方向の力の計算
距離*L*と質量から，万有引力*F*を求める。つぎに，

$$Fx=F\cdot\frac{X}{L}\qquad Fy=F\cdot\frac{Y}{L}$$

の関係を利用して，X方向，Y方向それぞれの万有引力の大きさを求める



《写真1》リスト1を実行し，物体を二つセットすると，物体のあいだに働く万有引力の向きと大きさが表示される



《写真2》写真1のあと，片方の物体の側に新たな物体をセットしたときのようす。物体が軽くても距離が近い場合は，その物体があたえる万有引力は大きくなる

複数の物体同士の万有引力を合成するために，**リスト1**では万有引力の力をベクトルとして取り扱い，X座標方向とY座標方向についてそれぞれ合成していくようにしています。各座標方向の力の向きや大きさについては，**第4図**のようにして計算しています。

式①からわかるように，万有引力の大きさは距離の2乗に反比例して小さくなっていきます。このため，距離がある程度離れてくると，その大きさはかなり小さくなってしまうのです。すると，遠くの物体による万有引力の大きさは，近い物体の万有引力の大きさと比較して無視できてしまうことがあります。

たとえば，地球，月，低空を飛行する人工衛星の関係を見てみましょう。この地球と人工衛星，月と人工衛星のあいだには，それぞれ万有引力が働いています。地球と人工衛星との距離が近いため，人工衛星に加わる力は地球とのあいだの万有引力が大半を占めます。このため，人工衛星の実際の軌道は，地球だけを考えて計算したものにきわめて近い値になります。

これが，軌道高度が高い静止衛星などの場合だと，月とのあいだに働く万有引力が相対的に大きくなり，月の影響が無視できなくなってきます。

万有引力の大きさはどのくらい？

万有引力というものは，すべての物体同士に作用しています。ですから，あなたとあなたの周りにある物体も引っ張りあっているはずです。

しかし，地球とのあいだに重力が働いていることはわかりますが，「ベーマガと自分が引っ張りあってる！」と感じることはないでしょう。これは，質量が小さい物体同士では，万有引力がきわめて小さな値になるためです。

たとえば，1(m)離れている1(t[*1])程度の自動車と，60(kg)程度の人間のあいだに作用する万有引力を計算してみましょう。その結果は，4.1×10^{-4}(g重[*2])という，非常に小さい値になります。

人間は地球とのあいだに作用する万有引力によって，下の方向に60(kg重)で引っ張られています。この力に，自動車とのあいだに作用する万有引力を合成したとしても，合成するまえとあとでの力の向きや大きさは，ほとんど変化しません。よって，このような力のちがいは人間が感じることができませんし，車の運動や車の周囲の物体の運動にはっきりとした影響がでることはありません。

一方，地球の周りをまわっている月の場合はどうでしょうか？　月は，地球から約37万(km)離れた場所にありますが，その質量はかなり大きな値になります。よって，月とのあいだに作用する万有引力の値は，車の場合とは大きく異なってきます。60(kg重)の人間を想定すると，0.22(g重)という大きな値になることがわかります。潮の満ち引きなどが月の影響からくることからも，その大きさはおわかりいただけるでしょう。しかし，それでも人間が感じるには小さすぎる値です。

万有引力は，月や惑星，恒星やブラックホールといった，とてつもなく大きな質量を持った物体が近くに存在しないと，はっきりとした影響がでる大きさにはなりません。ふだん，唯一はっきり影響している地球とのあいだの万有引力を“重力”という形で感じている以外は，身近に万有引力を感じることはむずかしいわけです。

彗星撮影ゲームで遊ぼう！

このように，普段の生活では万有引力を感じることができませんが，パソコン上でのゲームならばこれが可能となります。今回は，万有引力を味わうためのゲーム『彗星撮影ゲーム』を作りました。**リスト2**を入力して，プログラムを実行させてください。

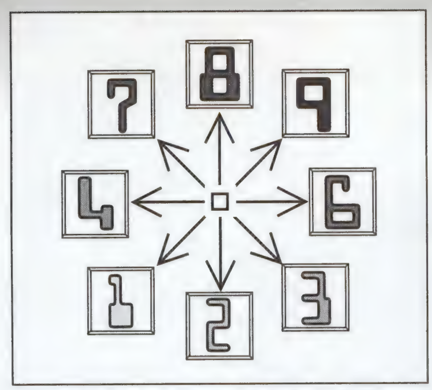
すると，画面上には**写真3**のようなフィールドが表示されます。フィールドの中央には“太陽”が，そして太陽の周囲に“惑星”と“彗星”が存在します。プレイヤーの目的は，宇宙船を操作して彗星になるべく近くまで接近し，彗星を撮影することです。

宇宙船は，テンキーの5を中心にした八つのキーを押すことによって，それぞれの方向に加速できます(**第5図**)。しかし，このフィールドでは万有引力が強く働いているため，あまり自由に移動できません。万有引力の特性を考えながらフィールド内を移動し，フィールドに入ってくる彗星に接近してください。

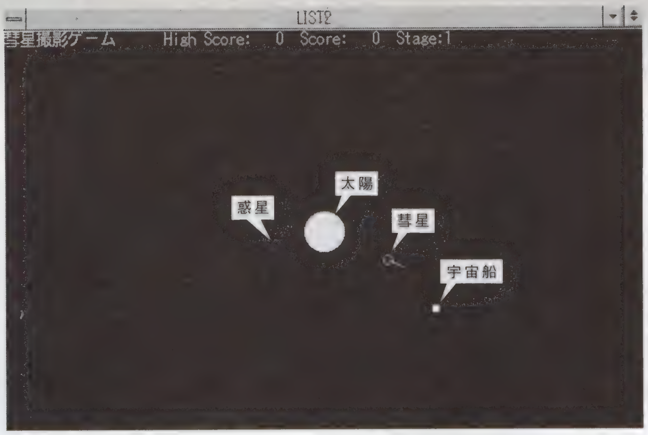
彗星は，太陽に近づくほど尾が長くなり

*1 t（トン）
質量の単位で，1(t)＝1,000(kg)。

*2 g重（グラムじゅう）
力の単位で，地球上で1(g)の物体を持ちあげるのに必要な力が1(g重)となる。1(g重)＝0.001(kg重)＝0.0098(N)。くわしくは前号参照。



《第5図》キー入力と加速方向の関係



《写真3》『彗星撮影ゲーム』の画面。得点は，彗星までの距離と，彗星の尾の長さで変化する。彗星の軌道を先読みし，なるべく太陽の近く（=尾が長くなる）で撮影するようにすると高得点が期待できるぞ

ます。十分接近したら，スペース・キーを押してください。彗星を撮影したことになります。撮影した彗星の尾が長いほど，また，彗星の近くで撮影するほど高得点となります。彗星は各ステージ1回ずつ，計5回接近してきます。

撮影するフィルムは，一つの彗星につき1枚しかありません。よって，できるだけ尾が長くなった時点で彗星に接近して，接写をきめる必要があります。

彗星が画面外へ出ていった時点で，そのステージは終了となります。[Enter]キーでつぎのステージに進みます。

宇宙船の操縦を誤り，フィールド外部に出てしまったり，太陽や惑星などに接触してしまうとゲーム・オーバーとなります。再プレイは，[Enter]キーです。

このゲームでは，太陽や惑星などの質量を調整することによって，適度に万有引力の影響が生じるようにしてあります。また，太陽は静止，惑星は太陽の周囲を適当な速度で公転[*3]しています。実際には，惑星の公転速度は太陽までの距離などと関係しているのですが，ゲームということでこの点については無視しています。

さらに，彗星の運動には太陽の万有引力しか影響しないようにして，簡略化しています。ただし，宇宙船だけはすべての物体間の万有引力を計算して移動量を求めています。よって，惑星の近くを通ると太陽だけでなく，惑星の重力の影響を多少受けるようになっています。

平面上での運動をシミュレートするために，座標や速度，加速度などの要素はベクトルとして取り扱っています。万有引力の向きについては，**リスト1**と同様の方法で計算しています。

まとめ

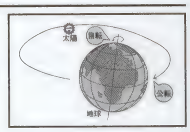
万有引力の影響は，宇宙規模以上のスケールにならないと，なかなかはっきりしてきません。このため，身近に万有引力を感じることは困難です。

しかし，彗星をはじめ，夜空の天体の運動にはこの万有引力が大きくかかわっています。そんなことを考えながら，夏の夜空をながめてみてください。

本誌別冊『オリジナル・ゲームGRANDPRIX3』と連動

ここで紹介したプログラムを，Windowsマシン（F-BASIC for Windows対応：体験版付）およびPC-98シリーズ（N88日本語BASIC対応），FM TOWNS用としてCD-ROMに収録しています。

*3 **公転（こうてん）**
天体に対して，その周囲を他の天体がある周期でまわること。太陽に対して地球は公転しており，地球に対して月は公転していることになる。ちなみに地球自身がコマのように回転していることは，自転と呼ぶ。



《リスト1》万有引力を計算するプログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-
BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DIM MX(4),MY(4),MM(4)
30 DIM CC(7)
40 G=1000
50 FOR I=0 TO 7
60  CC(I)=I*2+1 ' N88BASICとF-BASIC386は 60 CC(I)=I
70 NEXT
80 MN=0
90 GOSUB *PUTFIELD
100 X=320 'カーソル座標
110 Y=200
120 C=CC(7)
130 GOSUB *PUTCURSOR
140 EF=0
150 WHILE EF=0
160  GOSUB *SETMASS
170  GOSUB *CALCFORCE
180 WEND
190 WHILE INKEY$="" 'キー入力があるまで待つ
200 WEND
210 END
220 *SETMASS
230 F=0
240 WHILE F=0
250  KF=0
260  VX=0
270  VY=0
280  K$=INKEY$
290  IF K$="2" THEN VY=5:KF=1 'カーソル移動量設定
300  IF K$="4" THEN VX=-5:KF=1
310  IF K$="6" THEN VX=5:KF=1
320  IF K$="8" THEN VY=-5:KF=1
330  IF K$=" " THEN F=1 'スペース・キーで位置決定
340  IF KF=1 THEN GOSUB *MOVECURSOR
350 WEND
360 LOCATE 0,0
370 PRINT "                                        "
380 LOCATE 0,0
390 INPUT "物体の質量は";M
400 MX(MN)=X '物体を増やす
410 MY(MN)=Y
420 MM(MN)=M
430 MN=MN+1
440 GOSUB *PUTFIELD
450 IF MN>4 THEN EF=1
460 RETURN
470 *MOVECURSOR 'カーソル移動
480 C=0
490 GOSUB *PUTCURSOR
500 X=X+VX
510 Y=Y+VY
520 IF X<12 THEN X=12
530 IF X>628 THEN X=628
540 IF Y<12 THEN Y=12
550 IF Y>388 THEN Y=388
560 C=CC(7)
570 GOSUB *PUTCURSOR
580 RETURN
590 *CALCFORCE
600 IF MN<2 THEN RETURN '物体が1個以下の場合は計算しない
610 FOR A=0 TO MN-1
620  FX=0
630  FY=0
640  FOR B=0 TO MN-1
650   IF B<>A THEN GOSUB *ADDFORCE '自分以外との物体との万有引力を計算
660  NEXT
670  LINE(MX(A),MY(A))-(MX(A)+FX,MY(A)+FY),PSET,CC(A+1) 'N88BASICはPSET,をとる
680 NEXT
690 RETURN
700 *ADDFORCE
710 L=SQR((MX(A)-MX(B))^2+(MY(A)-MY(B))^2) '物体間の距離
720 FF=G*MM(A)*MM(B)/(L*L) '万有引力の大きさの計算
730 FX=FX+FF/L*(MX(B)-MX(A)) 'X方向の大きさの計算
740 FY=FY+FF/L*(MY(B)-MY(A)) 'Y方向の大きさの計算
750 RETURN
760 *PUTFIELD 'フィールドと物体を表示
770 CLS 'N88BASICは 770 CLS 3
780 LINE(0,0)-(639,399),PSET,CC(7),B 'N88BASICはPSET,をとる
790 IF MN<1 THEN RETURN
800 FOR I=0 TO MN-1
810  CIRCLE(MX(I),MY(I)),SQR(MM(I))*5,CC(I+1)
820 NEXT
830 RETURN
840 *PUTCURSOR 'カーソル表示
850 LINE(X-10,Y)-(X+10,Y),PSET,C 'N88BASICはPSET,をとる
860 LINE(X,Y-10)-(X,Y+10),PSET,C 'N88BASICはPSET,をとる
870 RETURN
```

《リスト2》『彗星撮影ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 20 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 20 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
30 DT=.05
40 BP=50
50 FAR=50
60 DIM WM(2),WR(2),WTH(2),WTHV(2) '惑星の質量,公転半径,公転角,公転角速度
70 DIM CC(7) 'カラーコード変換用配列変数
80 FOR I=0 TO 7
90  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 90 CC(I)=I
100 NEXT
110 HISCORE=0
120 WHILE -1 '無限ループ
130  GEF=0 'ゲームフラグ
140  SCORE=0
150  STAGE=1
160  WHILE GEF=0
170   GOSUB *STAGEMAKE 'ステージ作成
180   GSF=0
190   WHILE GSF=0
200    GOSUB *MOVESHIP '宇宙船移動
210    GOSUB *MOVEWAKUSEI '惑星移動
220    GOSUB *MOVESUISEI '彗星移動
230   WEND
240   IF GSF=1 THEN GEF=1 ELSE GOSUB *STAGECLEAR
250  WEND
260  IF GEF=1 THEN GOSUB *GAMEOVER ELSE GOSUB *ALLCLEAR 'ゲーム終了の条件に応じて処理
270 WEND
280 END
290 *STAGEMAKE
300 CLS 'N88BASICは 300 CLS 3
310 LINE(0,0)-(639,399),PSET,CC(7),B 'N88BASICはPSET,をとる
320 PRINT "彗星撮影ゲーム"
330 GOSUB *PUTSCORE
340 FILM=1 'フィルム枚数
350 SAF=0
360 CIRCLE(320,200),20,CC(6) '太陽を描く
370 PAINT(320,200),CC(6)
380 WN=INT((STAGE+1)/2) '惑星の数を決定
390 FOR I=0 TO WN-1
400  WM(I)=100+STAGE*50 '惑星の質量
410  WR(I)=50+50*I '惑星の公転半径
420  WTH(I)=RND(1)*3.1416*2 '惑星の公転角
430  WTHV(I)=(INT(RND(1)*2)*2-1)*3.1416*2/500*(RND(1)*10+2) '惑星の公転角速度
440 NEXT
450 C=1
460 GOSUB *PUTWAKUSEI '惑星表示
470 R=RND(1)*3.1416*2 '彗星初期位置設定
480 SX=COS(R)*500+320
490 SY=SIN(R)*500+200
500 SVX=-COS(R)*5 '彗星初期速度設定
510 SVY=-SIN(R)*5
520 R=R+(INT(RND(1)*2)*2-1)*3.1416*.5 '位置の角度と直交する方向
530 SVX=SVX+COS(R)*3
540 SVY=SVY+SIN(R)*3
550 SAF=0 '彗星表示状況フラグ
560 C=1
570 GOSUB *PUTSUISEI '彗星表示
580 F=0
590 WHILE F=0
600  E=1
610  R=RND(1)*3.1416*2 '宇宙船初期座標設定
620  L=100+RND(1)*70
630  X=COS(R)*L+320
640  Y=SIN(R)*L+200
650  L=SQR((X-SX)^2+(Y-SY)^2) '彗星との距離を求める
660  IF L<200 THEN E=0 '彗星と近すぎる場合はやり直し
670  FOR I=0 TO WN-1
680   WX=COS(WTH(I))*WR(I)+320
690   WY=SIN(WTH(I))*WR(I)+200
700   L=SQR((X-WX)^2+(Y-WY)^2)
710   IF L<50 THEN E=0 '惑星と近すぎる場合はやり直し
720  NEXT
730  IF E=1 THEN F=1 '十分離れている場合は有効
740 WEND
750 R=R+3.1416/2
760 VX=COS(R)*20 '宇宙船初期速度
770 VY=SIN(R)*20
780 C=1
790 GOSUB *PUTSHIP '宇宙船表示
800 RETURN
810 *PUTSCORE
820 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
830 LOCATE 20,0
840 PRINT USING "High Score:####  Score:####  Stage:#";HISCORE;SCORE;STAGE
850 RETURN
860 *PUTWAKUSEI
870 FOR II=0 TO WN-1
880  WX=COS(WTH(II))*WR(II)+320
890  WY=SIN(WTH(II))*WR(II)+200
900  IF C=1 THEN WC=CC(II+1) ELSE WC=0
910  CIRCLE(WX,WY),WM(II)/30,WC
920 NEXT
930 RETURN
940 *PUTSUISEI
950 IF C=1 THEN CS=CC(6) ELSE CS=0
960 CIRCLE(SX,SY),5,CS
970 LL=SQR((SX-320)^2+(SY-200)^2)
980 TL=1000/LL
990 LINE(SX,SY)-(SX+(SX-320)/LL*TL,SY+(SY-200)/LL*TL),PSET,CS 'N88BASICはPSET,をとる
1000 RETURN
1010 *PUTSHIP
1020 IF C=1 THEN CSH=CC(7) ELSE CSH=0
1030 LINE(X-3,Y-3)-(X+3,Y+3),PSET,CSH,BF 'N88BASICはPSET,をとる
1040 RETURN
1050 *MOVESHIP
1060 AX=0 '加速度
1070 AY=0
1080 TX=320 '太陽との万有引力による加速
1090 TY=200
1100 TM=1000 '太陽の質量
1110 GOSUB *ADDACC
1120 TX=SX '彗星との万有引力による加速
1130 TY=SY
1140 TM=10 '彗星の質量
1150 GOSUB *ADDACC
1160 FOR I=0 TO WN-1
1170  TX=COS(WTH(I))*WR(I)+320
1180  TY=SIN(WTH(I))*WR(I)+200
1190  TM=WM(I)
1200  GOSUB *ADDACC
1210  IF SQR((X-TX)^2+(Y-TY)^2)<WM(I)/20+3 THEN GSF=1 '惑星に接触していないかチェック
1220 NEXT
1230 K$=INKEY$
1240 IF INSTR("123",K$)>0 THEN AY=AY+BP
1250 IF INSTR("789",K$)>0 THEN AY=AY-BP
1260 IF INSTR("147",K$)>0 THEN AX=AX-BP
1270 IF INSTR("369",K$)>0 THEN AX=AX+BP
1280 VX=VX+AX*DT
1290 VY=VY+AY*DT
1300 C=0
1310 GOSUB *PUTSHIP
1320 X=X+VX*DT
1330 Y=Y+VY*DT
1340 C=1
1350 GOSUB *PUTSHIP
1360 IF X<0 OR X>639 OR Y<0 OR Y>399 THEN GSF=1 'フィールド外へでていないかチェック
1370 IF SQR((X-320)^2+(Y-200)^2)<20+3 THEN GSF=1 '太陽に接触していないかチェック
1380 IF SQR((X-SX)^2+(Y-SY)^2)<5+3 THEN GSF=1 '彗星に接触していないかチェック
1390 IF K$=" " AND FILM>0 THEN GOSUB *TAKEPHOTO 'スペース・キーで撮影
1400 RETURN
1410 *TAKEPHOTO
1420 BEEP
1430 SCORE=SCORE+100/SQR((X-SX)^2+(Y-SY)^2)*TL
1440 FILM=0
1450 GOSUB *PUTSCORE
1460 RETURN
1470 *ADDACC
1480 LSQ=(X-TX)^2+(Y-TY)^2
1490 FF=TM/LSQ '擬似的な万有引力の大きさ
1500 AX=AX+FF/SQR(LSQ)*(TX-X)*FAR '万有引力による加速
1510 AY=AY+FF/SQR(LSQ)*(TY-Y)*FAR
1520 RETURN
1530 *MOVEWAKUSEI
1540 C=0
1550 GOSUB *PUTWAKUSEI
1560 FOR I=0 TO WN-1
1570  WTH(I)=WTH(I)+WTHV(I)*DT
1580 NEXT
1590 C=1
1600 GOSUB *PUTWAKUSEI
1610 RETURN
1620 *MOVESUISEI
1630 LSQ=(SX-320)^2+(SY-200)^2
1640 FF=1000/LSQ '擬似的な万有引力の大きさ
1650 AX=FF/SQR(LSQ)*(320-SX)*FAR '万有引力による加速
1660 AY=FF/SQR(LSQ)*(200-SY)*FAR
1670 SVX=SVX+AX*DT
1680 SVY=SVY+AY*DT
1690 C=0
1700 GOSUB *PUTSUISEI
1710 SX=SX+SVX*DT
1720 SY=SY+SVY*DT
1730 C=1
1740 GOSUB *PUTSUISEI
1750 IF SAF=0 AND SX>1 AND SX<639 AND SY>1 AND SY<399 THEN SAF=1 'いったん画面表示範囲に入った
1760 IF SAF=1 AND ( SX<0 OR SX>639 OR SY<0 OR SY>399 ) THEN GSF=2 '再び画面外へ消えた
1770 RETURN
1780 *STAGECLEAR
1790 LOCATE 34,12
1800 PRINT "Stage  Clear"
1810 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
1820 WEND
1830 STAGE=STAGE+1
1840 IF STAGE>5 THEN GEF=2
1850 RETURN
1860 *GAMEOVER
1870 LOCATE 35,12
1880 PRINT "Game  Over"
1890 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
1900 WEND
1910 RETURN
1920 *ALLCLEAR
1930 LOCATE 32,12
1940 PRINT "All Stage Clear!"
1950 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
1960 WEND
1970 RETURN
```

リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』や書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「'N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「'F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

おわび

'96年8月号の『先生と生徒のためのBASICプログラミング講座』のリストに誤りがありました。101ページのリストの内容はすべて'96年7月号のものでした。改めて8月号第52回のリストを掲載させていただきます。読者および関係者各位にご迷惑をおかけしたことをおわびいたします。（編集部）

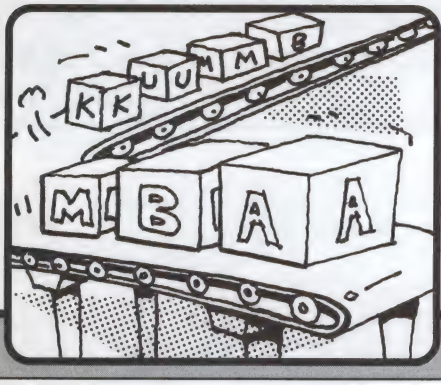
《リスト1》モーメントを計算するプログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR,,,,2:CLS
 3/F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 C7=15 'N88BASICとF-BASIC386は 20 C7=7
30 C6=13 'N88BASICとF-BASIC386は 30 C6=6
40 C5=11 'N88BASICとF-BASIC386は 40 C5=5
50 DIM MX(19) 'おもりの位置
60 DIM MM(19) '質量
70 FOR I=0 TO 19
80  MM(I)=-1
90 NEXT
100 R=0 'シーソーの傾き
110 FOR MN=0 TO 19
120  GOSUB *PUTSISO
130  LOCATE 0,0
140  PRINT "                    "
150  LOCATE 0,0
160  INPUT "おもりの位置は";MX(MN)
170  MX(MN)=MX(MN)*10
180  PRINT "                    "
190  LOCATE 0,1
200  INPUT "おもりの質量は";MM(MN)
210  IF MM(MN)<0 THEN MN=20
220 NEXT
230 END
240 *PUTSISO
250 LINE(320,300)-(320,350),PSET,C7 'N88BASICはPSET,をとる
260 MSUM=0 'モーメント合計計算用カウンタ
270 FOR I=0 TO MN
280  MSUM=MSUM+MX(I)*MM(I)
290 NEXT
300 RR=0
310 IF MSUM>0 THEN RR=-.167 '傾いた場合の角度を指定
320 IF MSUM<0 THEN RR=.167
330 WHILE ABS(RR-R)>.01
340  C=0
350  CC=0
360  GOSUB *PUTLINE
370  IF RR>R THEN R=R+.005 '傾きを変化させる
380  IF RR<R THEN R=R-.005
390  C=C6
400  CC=C5
410  GOSUB *PUTLINE
420 WEND
430 C=0
440 CC=0
450 GOSUB *PUTLINE
460 R=RR
470 C=C6
480 CC=C5
490 GOSUB *PUTLINE
500 RETURN
510 *PUTLINE
520 LINE(-300*COS(R)+320,300*SIN(R)+300)-(300*COS(R)+320,-300*SIN(R)+300)
,PSET,C 'N88BASICはPSET,をとる
530 IF MN=0 THEN RETURN
540 FOR I=0 TO MN-1 'おもりを表示
550  CIRCLE(MX(I)*COS(R)+320,-MX(I)*SIN(R)+300-MM(I)),MM(I),CC
560 NEXT
570 RETURN
```

《リスト2》『シーソー・ゲーム』プログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 20 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR,,,,2:CLS
 3/F-BASIC386は 20 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
30 DIM MX(19),MM(19),MH(19) 'おもりの座標,質量,高度
40 DIM NMX(19),NMH(19)
50 C7=15 'N88BASICとF-BASIC386は 50 C7=7
60 C6=13 'N88BASICとF-BASIC386は 60 C6=6
70 C5=11 'N88BASICとF-BASIC386は 70 C5=5
80 HISCORE=0 'ハイスコア
90 DR=.005 '傾く角度
100 LIMR=.52 'おもりが滑りだす角度
110 GER=.79 'ゲーム・オーバーとなる角度
120 WHILE -1 '無限ループ
130  SCORE=0
140  TI=0
150  GOSUB *INIT
160  GOSUB *GAMEMAIN
170  GOSUB *GAMEOVER
180 WEND
190 END
200 *INIT
210 FOR I=0 TO 19
220  MH(I)=-10 '存在していないことを示すフラグ
230  NMH(I)=-10
240 NEXT
250 X=0 'プレイヤーのおもりの座標
260 M=20 'プレイヤーのおもりの質量
270 R=0 '平面シーソーの傾き
280 AC=0 'おもり出現カウンタ
290 MN=0
300 CLS 'N88BASICは 300 CLS 3
310 PRINT "シーソー・ゲーム"
320 GOSUB *PUTSCORE
330 C=C7
340 GOSUB *PUTSISO
350 RETURN
360 *GAMEMAIN
370 GF=0
380 WHILE GF=0
390  GOSUB *PMMOVE 'プレイヤーおもり移動
400  GOSUB *MMOVE 'おもり移動
410  GOSUB *SISO 'シーソー角度変更
420  SCORE=SCORE+INT(1/(ABS(R)+.01)) '傾きに応じて得点を増やす
430  TI=TI+1
440  GOSUB *PUTSCORE
450  IF TI>1199 THEN GF=2 'すべてのおもりが乗って一段落したならゲーム終了
460 WEND
470 RETURN
480 *PMMOVE
490 K$=INKEY$
500 PMVX=0
510 IF K$="4" AND X>-300 THEN PMVX=-5 'キー入力に応じてプレイヤーおもりの
520 IF K$="6" AND X<300 THEN PMVX=5   '移動方向設定
530 RETURN
540 *MMOVE
550 MSUM=0 'モーメント・カウンタ
560 FOR I=0 TO 19
570  IF MH(I)<0 THEN GOSUB *APPEAR ELSE GOSUB *MMOVE2
580 NEXT
590 AC=AC-1
600 RETURN
610 *MMOVE2 'シーソーに乗っていれば *onsiso, そうでなければ *falling
620 IF MH(I)>999 THEN GOSUB *ONSISO ELSE GOSUB *FALLING
630 RETURN
640 *ONSISO
650 IF R>LIMR AND MX(I)>-300 THEN NMX(I)=MX(I)-1 '限界を超えているならば滑
らせる
660 IF R<-LIMR AND MX(I)<300 THEN NMX(I)=MX(I)+1
670 MSUM=MSUM+MX(I)*MM(I) 'モーメントの集計
680 RETURN
690 *FALLING
700 NMH(I)=MH(I)+5
710 IF NMH(I)>300-MM(I)-MX(I)*SIN(R) THEN NMH(I)=1000
720 NMX(I)=MX(I)
730 RETURN
740 *APPEAR
750 IF AC>0 THEN RETURN
760 AC=50
770 IF MN>19 THEN RETURN
780 MX(MN)=(INT(RND(1)*2)*2-1)*MN*10 'おもり発生
790 MX(MN)=MX(MN)+INT(RND(1)*100)-50
800 NMX(MN)=MX(MN)
810 MM(MN)=5+INT(RND(1)*MN/2)
820 MH(MN)=MM(MN)
830 NMH(MN)=MM(MN)
840 MN=MN+1
850 RETURN
860 *SISO
870 C=0
880 GOSUB *PUTSISO 'シーソーを消去
890 GOSUB *PUTOMORI 'おもりを消去
900 GOSUB *PUTPOMORI 'プレイヤーのおもりを消去
910 MSUM=MSUM+X*M 'プレイヤーのおもりによるモーメント
920 IF MSUM>0 THEN R=R-DR
930 IF MSUM<0 THEN R=R+DR
940 IF R>GER OR R<-GER THEN GF=1 '傾きすぎたらゲーム・オーバー
950 X=X+PMVX
960 C=C7
970 GOSUB *PUTSISO
980 FOR I=0 TO 19
990  MH(I)=NMH(I)
1000  MX(I)=NMX(I)
1010 NEXT
1020 C=C5
1030 GOSUB *PUTOMORI
1040 C=C6
1050 GOSUB *PUTPOMORI
1060 RETURN
1070 *PUTSISO
1080 LINE(-300*COS(R)+320,300*SIN(R)+300)-(300*COS(R)+320,-300*SIN(R)+
300),PSET,C 'N88BASICはPSET,をとる
1090 LINE(320,300)-(320,400),PSET,C 'N88BASICはPSET,をとる
1100 RETURN
1110 *PUTOMORI
1120 FOR I=0 TO 19
1130  IF MH(I)>999 THEN CIRCLE(MX(I)*COS(R)+320,-MX(I)*SIN(R)+300-
MM(I)),MM(I),C
1140  IF MH(I)>0 AND MH(I)<1000 THEN CIRCLE(MX(I)+320,MH(I)),MM(I),C
1150 NEXT
1160 RETURN
1170 *PUTPOMORI
1180 CIRCLE(X*COS(R)+320,-X*SIN(R)+300-M),M,C
1190 RETURN
1200 *PUTSCORE
1210 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
1220 LOCATE 30,0
1230 PRINT USING "High Score : #####  Score : #####";HISCORE;SCORE
1240 RETURN
1250 *GAMEOVER
1260 LOCATE 35,12
1270 IF GF=1 THEN PRINT "Game  Over" ELSE PRINT "Complete!!"
1280 WHILE INKEY$<>" "
1290 WEND
1300 RETURN
```

Windows3.1以降(Visual Basic 2.0J)用



ブラインド・タッチの練習にはもってこい!!

ベルト

椎名　隆彦

内　容

ベルトコンベアで運ばれてくるアルファベットのついた箱が，下に落ちないようにするキーボードを打つ練習のプログラムです。

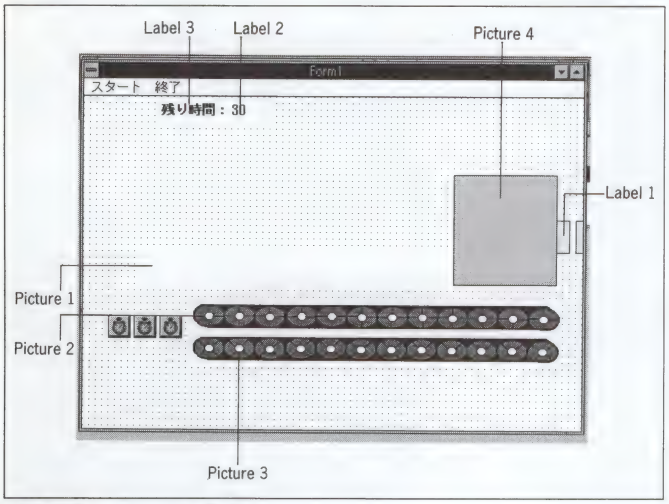
遊びかた

まずマウスで難易度を選びます。難易度が高いほど，ベルトの回る速度が速くなります。右から出てくる箱に書かれた文字をキーボードから打ち込んでください。

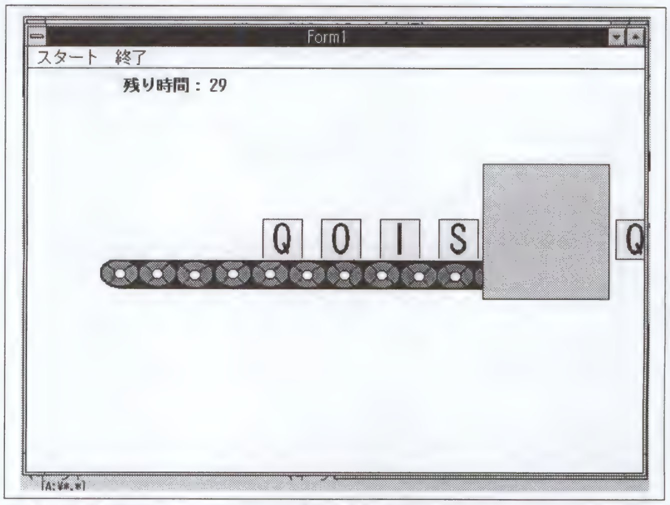
時間は30秒です。

苦労した点

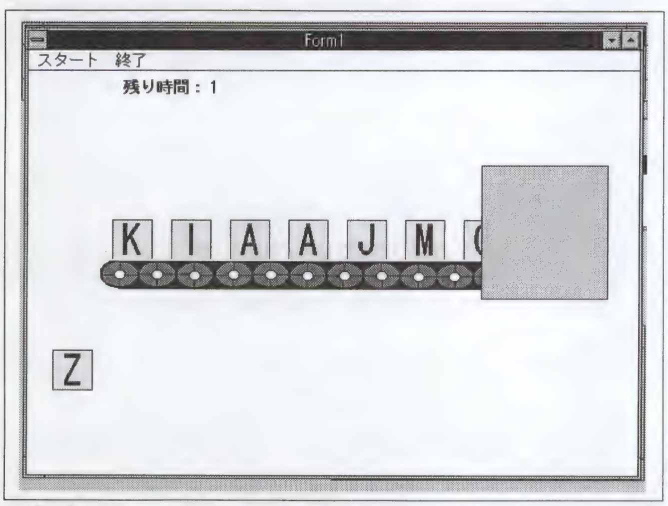
ヘルプを何回も見て作りました。自分でも，なにがなんだか分からなくなって



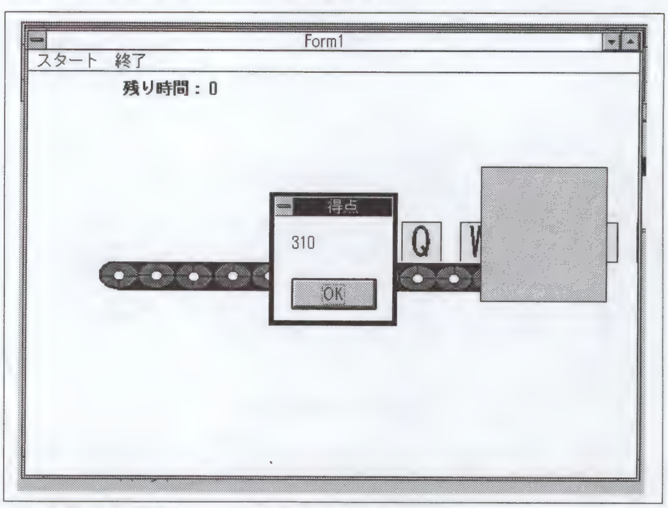
《第1図》フォームの設定



▲《写真1》右からアルファベットの箱がコンベアで流れてくる。キーボードで打ち込む!



▲《写真2》うわーっ，入力が間に合わずにコンベアから落ちてしまうとアウト!!



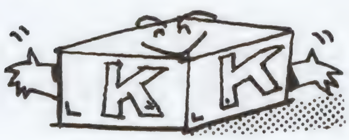
▲《写真3》時間切れになってもアウト!!初級から上級が用意されているぞ

《OVERFLOW》みなさん，夏休みはいかがお過ごしですか？趣味を思うぞんぶん堪能したり，海や山に出かけたり，いいですねー。われわれ編集部は夏休み返上で，みなさんに楽しんでもらえる内容にと，がんばっています。はげましのお便りなんて，うれしいなー。

《第1表》プロパティ設定

フォームの設定		
Name	=	form1
Height	=	5910
KeyPreview	=	-1 'True
Left	=	930
Top	=	1260
Width	=	8400
タイマーの設定		
Name	=	Timer3
Enabled	=	0 'False
Interval	=	1000
Name	=	Timer2
Enabled	=	0 'False
Interval	=	10
Name	=	Timer1
Enabled	=	0 'False
Interval	=	1
ピクチャーの設定		
Name	=	Picture4
BackColor	=	&H00C0C0C0&
Height	=	2055
Left	=	6960
Top	=	1440
Width	=	1935
Name	=	Picture3
AutoSize	=	-1 'True
BorderStyle	=	0 'なし
Height	=	510
Picture	=	ベルトのピクチャ1
Visible	=	0 'False
Width	=	6930
Name	=	Picture2
AutoSize	=	-1 'True
BorderStyle	=	0 'なし
Height	=	495
Picture	=	ベルトのピクチャ2
Visible	=	0 'False
Width	=	6960
Name	=	Picture1
AutoSize	=	-1 'True
BorderStyle	=	0 'なし
Height	=	615
Left	=	1080
Top	=	2900
Width	=	6855
ラベルの設定		
Name	=	Label3
Caption	=	"残り時間："
FontBold	=	-1 'True
FontSize	=	13.5
Height	=	375
Left	=	1440
Top	=	120
Width	=	1335
Name	=	Label2
Caption	=	"30"
FontBold	=	-1 'True
FontSize	=	13.5
Height	=	375
Left	=	2760
Top	=	120
Width	=	735
Name	=	Label1
Alignment	=	2 '中央揃え
BackColor	=	&H0000FFFF&
BorderStyle	=	1 '実線
FontName	=	"ＭＳ ゴシック"
FontSize	=	30
Height	=	615
Left	=	（表2）の内容
Top	=	2280
Width	=	615

しまいましたが，プログラムを短くしたつもりです。



《第2表》Label1のleftパラメータ

index	left
0	7080
1	7800
2	8520
3	9240
4	9960
5	10680
6	11400
7	12120
8	12840

《第3表》メニューの設定

キャプション	名前	index
スタート	start	
…初級	level	0
…中級	level	1
…上級	level	2
終了	syuuryou	

《第4表》変数表

- mojiretu ………出て来る文字の種類
- moji …………文字
- mno …………文字の番号
- ten ……………点数
- speed …………ベルトのスピード
- t ………………残り時間

ベルトのプログラム・リスト

```
Dim mojiretu, moji, mno, ten, speed, t

Sub atari ()
Beep: ten = ten + 10
For mno = 0 To 8
   If mno < 8 Then label1(mno) = label1(mno + 1)
   label1(mno).Left = label1(mno).Left + 615
Next
mno = 8
mojidasi
End Sub

Sub Form_KeyPress (keyascii As Integer)
For i = 97 To 122
If label1(0) = Mid(mojiretu, i - 96, 1) And keyascii = i Then atari
Next
End Sub

Sub Form_Load ()
For mno = 0 To 8
mojidasi
Next
End Sub

Sub level_Click (Index As Integer)
Select Case Index
Case 0:
speed = .5
Case 1:
speed = 2
Case 2:
speed = 5
End Select
t = 30
ten = 0
For i = 0 To 8
label1(i).Left = 7080 + (900 * i)
label1(i).Top = 2280
Next
timer1 = True
timer3 = True
End Sub

Sub mojidasi ()
mojiretu = "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
    Randomize
    mobangou = Int(26 * Rnd + 1)
    moji = Mid(mojiretu, mobangou, 1)
    label1(mno) = moji
End Sub

Sub owari ()
   timer1 = False: timer2 = False: timer3 = False
   MsgBox ten, , "得点"
End Sub

Sub syuuryou_Click ()
End
End Sub

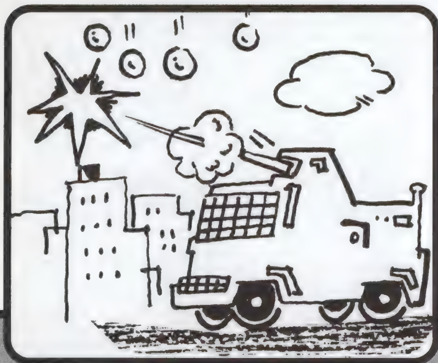
Sub Timer1_Timer ()
Static i As Integer
If i = True Then
   picture1 = picture2
Else
   picture1 = picture3
End If
i = Not i
For j = 0 To 8
   label1(j).Left = label1(j).Left - (100 * speed)
Next
If label1(0).Left <= picture1.Left - 615 Then
   timer1 = False: timer2 = True
End If
End Sub

Sub Timer2_Timer ()
label1(0).Top = label1(0).Top + 500
If label1(0).Top >= 5000 Then owari
End Sub

Sub Timer3_Timer ()
t = t - 1
label2 = t
If t = 0 Then owari
End Sub
```

★もう少し，パソコンのことに力を入れてほしい。ゲーム雑誌はたくさんあるけど，BASICの雑誌が少ない中のベーマガは，もっとBASICを中心にして頑張ってほしい。(広島県比婆郡・**清水宏治15才**)……【**編**：もちろんです。クリエイティブなところに力を入れていきます。】

Windows3.1以降(Visual Basic 2.0J)用



これはハマル！ドタバタシューティング・アクション!?

JUGGLE BALL（ジャッグル ボール）

荒井　篤

ジャグラー？

落ちてくる五つのボールを落とさないように撃ちかえし，色を揃えて消していくゲームです。

操作方法

画面下の自機をカーソル・キーの左右で動かします。そしてスペース・キーを押すと弾を撃ちます。画面上には五つのボールが重力にしたがって落ちてきます。ボールに弾を当てるとそのボールは再び浮き上がり，法則によって色が変わったりします。五つのボールが同じ色になるとボールは消滅し，得点が入ります。また，画面下に一つでもボールを落とすと五つともボールが消え，新たに五つのボールが画面上にセットされます。そのときMISSが一つ増えます。

ゲームモードは二つあり，一つはタイム・アタック・モードで，3分間にどれだけ点数が取れるかを競うモードで，このモードではMISSを何回してもゲーム・オーバーにはなりません。ただし，MISSの回数によって点数が減らされます。もう一つのモードはエンドレス・モードで，MISSを3回するまでゲームがずっと続くモードです。

色の法則

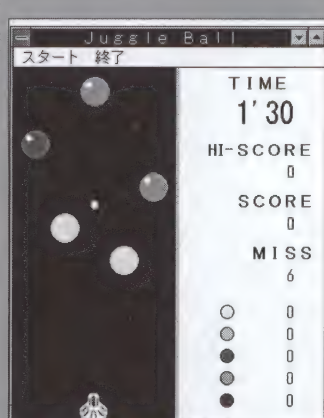
重要なのはどのようにしてボールの色が変わっていくかということですが，これは**第１図**のようになっています。画面に登場したときにどの状態になっているかはランダムです。うまく弾を調整して同じ色になっていくようにプレイしましょう。ただし，色によって揃えたときの得点がかなり違うので注意しましょう。

テクニック

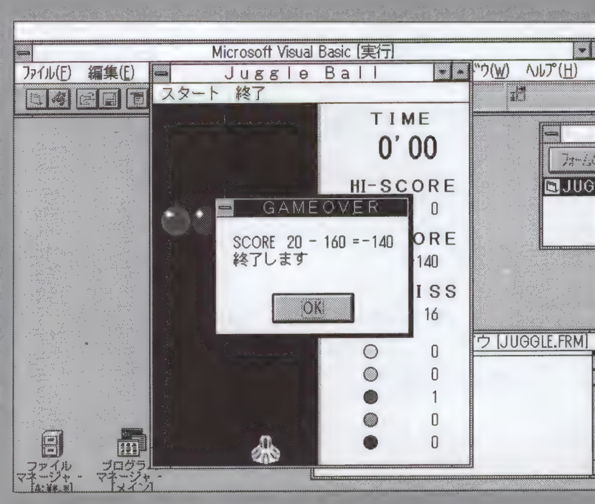
高得点を取るには赤のボールを揃えなくてはなりません。しかし，とても難しいことがわかるでしょう。撃ちすぎて黄色になってしまったり，赤の前の緑で揃ってしまったり。テクニックとしては四つのボールが同じ色になるように撃っていき，残りの一つをちょっとだけずらして撃っていくのが良いと思います。例をあげれば，一つだけ水色，あと四つを黄色にし，そのまま一つだけ色が先行する



▲《写真1》タイム・アタック・モードとエンドレス・モードがあるぞ



▲《写真2》弾を撃ってボールの色を変えていくんだが，むずかしい〜



▲《写真3》タイム・アタックは時間がなくなると終了。さてスコアは？

★SSのメタルブラックは最高!!　BGMは聞いておかないと，一生後悔するハズ!!(岡山県邑久郡・**安本真浩20才**)……【**つぐ美**：あら，影さん何の音楽聴いてるの？　**影**：うん？　一生後悔しないように，ヘビメタとブラック・ミュージックを。】

ように撃っていき，最初の一つが赤になったら一気に他のボールを赤にするという方法です。その逆でもいいでしょう。

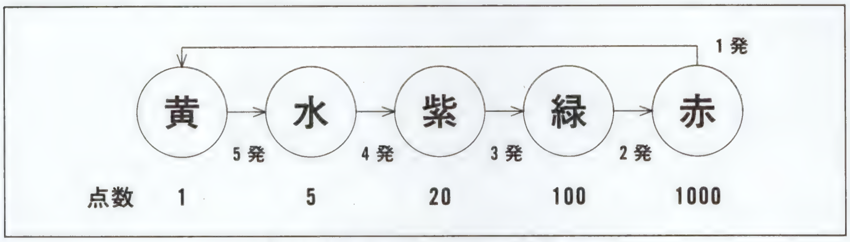
プログラムについて

このプログラムではラベルを13個，タイマーを4個，イメージを1個使ってます。フォームにそれらを貼り付け，プロパティを設定してください。イメージは32×32ドットのアイコン・データ(またはビットマップ・データ)を読み込んでおきます。あとはメニューを作り，リストどおりにプログラムを入力してください。

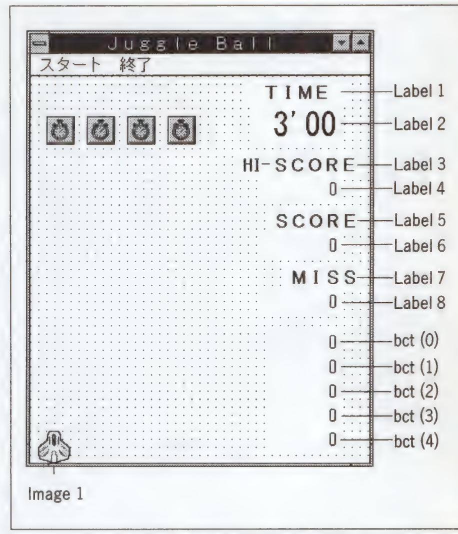
また，ボールの全体的なスピードについてはitという変数を変化させています。速すぎる，または遅すぎるという人はitを調整してください。

★参考にしたもの

・ツインビー (KONAMI)



《第1図》弾が当たったときの色の変化



《第2図》フォームの設定

《第1表》変数表

bc%(5),by(5),bv(5)	各ボールの状態,y座標,速度
cl%(14)	各状態の弾の色
gc%(4)	色のQBcolorの変換用
co%(4)	各色の揃えた数
sp%(4)	各色の点数
hsc(1)	各モードのハイスコア
mx%	自機のx座標
tx%,ty,tf%	弾のx,y座標,存在フラグ
tm%	残りタイム
ba	加速度
sc	スコア
ms	ミスの数
md	モードフラグ
kf	キー入力割り込み防止フラグ
zt	プレイ時間
it	ボールの全体的な速度(インターバル)
i	ループ用
f	フラグ用

《第2表》メニュー

Caption	名　前
スタート	start
…タイム・アタック	attack
…エンドレス	endless
終了	owari

《第3表》プロパティ設定

```
フォームの設定
  Name          =  Form1
  AutoRedraw    =  -1 'True
  Caption       =  "Ｊｕｇｇｌｅ Ｂａｌｌ"
  Height        =  6510
  Left          =  1035
  ScaleMode     =  3 'ピクセル
  Top           =  1290
  Width         =  5190
タイマーの設定
  Name          =  Timer4

  Name          =  Timer3

  Name          =  Timer2

  Name          =  Timer1
イメージの設定
  Name          =  Image1
  Picture       =  自機のアイコン
ラベルの設定
  Name          =  bct
  Alignment     =  1 '右揃え
  Caption       =  "0"
  Height        =  255
  Left          =  3600
  Top           =  表2
  Width         =  975

  Name          =  Label8
  Alignment     =  1 '右揃え
  Caption       =  "0"
  Height        =  255
  Left          =  3480
  Top           =  3240
  Width         =  975

  Name          =  Label7
  Alignment     =  2 '中央揃え
  Caption       =  "ＭＩＳＳ"
  FontBold      =  -1 'True
  Height        =  255
  Left          =  3840
  Top           =  2880
  Width         =  1095

  Name          =  Label6
  Alignment     =  1 '右揃え
  Caption       =  "0"
  Height        =  255
  Left          =  3480
  Top           =  2400
  Width         =  1095

  Name          =  Label5
  Alignment     =  2 '中央揃え
  Caption       =  "ＳＣＯＲＥ"
  FontBold      =  -1 'True
  Height        =  255
  Left          =  3600
  Top           =  2040
  Width         =  1335

  Name          =  Label4
  Alignment     =  1 '右揃え
  Caption       =  "0"
  Height        =  255
  Left          =  3480
  Top           =  1560
  Width         =  1095

  Name          =  Label3
  Alignment     =  2 '中央揃え
  Caption       =  "ＨＩ－ＳＣＯＲＥ"
  FontBold      =  -1 'True
  Height        =  255
  Left          =  3120
  Top           =  1200
  Width         =  1815

  Name          =  Label2
  Alignment     =  1 '右揃え
  Caption       =  "3'00"
  FontName      =  "ＭＳ ゴシック"
  FontSize      =  24
  Height        =  495
  Left          =  3360
  Top           =  480
  Width         =  1215

  Name          =  Label1
  Alignment     =  2 '中央揃え
  Caption       =  "ＴＩＭＥ"
  FontBold      =  -1 'True
  Height        =  255
  Left          =  3240
  Top           =  120
  Width         =  1455
```

《第3表》ラベルbctのTopプロパティ設定

Index	Top
4	5280
3	4920
2	4560
1	4200
0	3840

★鉄拳のおかげで，今回のテストで学年10位に入れたぜ！鉄拳とテストと，どういう関係があるか，まあ～わかるのは影さんだけだろうな。(長野県小県郡・小林　諒14才)……【影：「勉強5時間したら，鉄拳で遊んでもいい」なんて親から言われてるんだ。】

```
Dim bc%(5), by(5), bv(5), cl%(14), gc%(4), co%(4), sp%(4), hsc(1)
Dim mx%, tx%, ty, tm%, tf%, ba, sc, ms, md, kf, zt, it

Sub attack_Click () 'タイムアタック初期設定
    md = 0
    tm = 180: Label2.Caption = "3'00"
    Call hajime
End Sub

Sub bcl () 'ボール消し
    Dim i%
    For i = 1 To 5
        fillcolor = QBColor(0)
        Circle (i * 32 - 8, by(i)), 15, QBColor(0)
    Next
End Sub

Sub bput () 'ボール表示
    Dim i%
    For i = 1 To 5
        fillcolor = QBColor(gc(cl(bc(i))))
        Circle (i * 32 - 8, by(i)), 15, QBColor(gc(cl(bc(i))))
        fillcolor = QBColor(15)
        Circle (i * 32 - 15, by(i) - 7), 3, QBColor(15)
    Next
End Sub

Sub bset () 'ボール初期化
    For i = 1 To 5
        bc(i) = Int(Rnd(1) * 15)
        by(i) = 16
        bv(i) = 0
    Next
    Call bput
End Sub

Sub endless_Click () 'エンドレス初期設定
    md = 1
    Label2.Caption = "--'--"
    Call hajime
End Sub

Sub Form_KeyDown (keycode As Integer, shift As Integer) 'キー入力
    If kf = 0 Then Exit Sub
    If keycode = 37 And mx >= 2 Then
        mx = mx - 1: Call mput
    ElseIf keycode = 39 And mx <= 4 Then
        mx = mx + 1: Call mput
    ElseIf (keycode = 32 Or shift = 1) And tf = 0 Then
        tf = 1: tx = mx: ty = 348: Call tput
    End If
End Sub

Sub Form_Load ()
    Dim i%
    Randomize
    top = (screen.Height - Height) / 2
    left = (screen.Width - Width) / 2
    fillstyle = 0
    cl(0) = 0: cl(1) = 0: cl(2) = 0: cl(3) = 0: cl(4) = 0
    cl(5) = 1: cl(6) = 1: cl(7) = 1: cl(8) = 1: cl(9) = 2
    cl(10) = 2: cl(11) = 2: cl(12) = 3: cl(13) = 3: cl(14) = 4
    gc(0) = 14: gc(1) = 11: gc(2) = 13: gc(3) = 10: gc(4) = 12
    sp(0) = 1: sp(1) = 5: sp(2) = 20: sp(3) = 100: sp(4) = 1000
    Line (0, 0)-(175, 383), QBColor(0), BF
    Line (176, 0)-(179, 383), QBColor(7), BF
    For i = 0 To 4
        fillcolor = QBColor(gc(i))
        Circle (232, i * 24 + 264), 7, QBColor(0)
    Next
    ba = .9: kf = 0
    hsc(0) = 0: hsc(1) = 0: Label4.Caption = hsc(0)
    Timer1.Enabled = False
    Timer1.Interval = 1000
    Timer2.Enabled = False
    Timer3.Interval = 600
    Timer3.Enabled = False
    Timer4.Interval = 10
    Timer4.Enabled = False
End Sub

Sub hajime () '初期化ルーチン
    Dim i%
    Line (0, 0)-(175, 383), QBColor(0), BF
    For i = 0 To 4
        co(i) = 0
        bct(i).Caption = co(i)
    Next
    Call bset
    Label4.Caption = hsc(md)
    sc = 0: Label6.Caption = sc
    ms = 0: Label8.Caption = ms
    mx = 3: Call mput
    tf = 0: zt = 0: it = 200: kf = 1
    Timer2.Interval = it
    Timer1.Enabled = True
    Timer2.Enabled = True
    Timer4.Enabled = True
End Sub

Sub mput () '自機表示
    Image1.Move mx * 32 - 24, 352
End Sub

Sub owari_Click () '終了ルーチン
    End
End Sub

Sub tcl () '弾消し
    fillcolor = QBColor(0)
    Circle (tx * 32 - 8, ty), 4, QBColor(0)
End Sub

Sub Timer1_Timer () 'タイム加算
    Dim i%, t$
    If md = 0 Then
        tm = tm - 1
        i = tm Mod 60
        If i < 10 Then
            t$ = "0" + Right$(Str$(i), 1)
        Else
            t$ = Right$(Str$(i), 2)
        End If
        Label2.Caption = Str$(tm ¥ 60) + "'" + t$
        If tm = 0 Then
            Timer1.Enabled = False
            Timer2.Enabled = False
            Timer4.Enabled = False
            kf = 0
            sc = sc - ms * 10: Label6.Caption = sc
            If sc > hsc(0) Then
                hsc(0) = sc: Label4.Caption = hsc(0)
                msg = "おめでとう！ハイスコアです"
            Else
                msg = "終了します"
            End If
            MsgBox "SCORE " + Str$(sc + ms * 10) + " -" + Str$(ms * 10) + " =" + Str$(sc) +
Chr$(13) + msg, , "GAMEOVER"
        End If
    End If
    zt = zt + 1
    If zt = 15 + md * 15 And it > 80 + md * 20 Then
        zt = 0
        it = it - 10
        Timer2.Interval = it
    End If
End Sub

Sub Timer2_Timer () 'ボール落とし
    Call bcl
    f = 0
    For i = 1 To 5
         bv(i) = bv(i) + ba
         If bv(i) > 16 Then bv(i) = 16
         by(i) = by(i) + bv(i)
         If by(i) > 352 Then f = 1
    Next
    Call bput
    If f = 1 Then
        ms = ms + 1: Label8.Caption = ms
        If md = 1 And ms = 3 Then
            Timer1.Enabled = False
            Timer2.Enabled = False
            Timer4.Enabled = False
            kf = 0
            If sc > hsc(1) Then
                hsc(1) = sc: Label4.Caption = hsc(1)
                msg = "おめでとう！ハイスコアです"
            Else
                msg = "終了します"
            End If
            MsgBox msg, , "GAMEOVER"
        Else
            Call bcl
            Call bset
        End If
    End If
End Sub

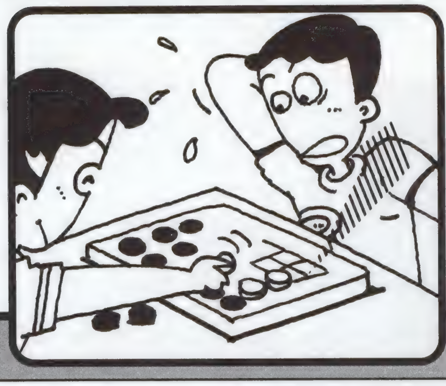
Sub Timer3_Timer () '爆発ウェイト
    Timer3.Enabled = False
    Call bcl
    Call bset
    Timer2.Enabled = True
    Timer4.Enabled = True
End Sub

Sub Timer4_Timer () '弾移動
    Dim i%, f%
    If tf = 1 Then
        Call tcl
        ty = ty - 40
        If ty < 0 Then
            tf = 0
        ElseIf by(tx) + 20 > ty Then
            tf = 0
            Call bcl
            by(tx) = by(tx) - 16
            bv(tx) = -10
            bc(tx) = (bc(tx) + 1) Mod 15
            Call bput
            f = 0          '色が揃ったかcheck
            For i = 1 To 4
                If gc(cl(bc(i))) <> gc(cl(bc(i + 1))) Then f = 1
            Next
            If f = 0 Then
                sc = sc + sp(cl(bc(tx)))
                Label6.Caption = sc
                co(cl(bc(tx))) = co(cl(bc(tx))) + 1
                bct(cl(bc(tx))).Caption = co(cl(bc(tx)))
                Call bcl
                For i = 1 To 5
                    Line (i * 32 - 23, by(i))-Step(29, 0), QBColor(15)
                    Line (i * 32 - 8, by(i) - 15)-Step(0, 29), QBColor(15)
                    Line (i * 32 - 18, by(i) - 10)-Step(21, 21), QBColor(14)
                    Line (i * 32 + 2, by(i) - 10)-Step(-21, 21), QBColor(14)
                Next
                Timer3.Enabled = True
                Timer2.Enabled = False
                Timer4.Enabled = False
                Exit Sub
            End If
        Else
            Call tput
        End If
    End If
End Sub

Sub tput () '弾表示
    fillcolor = QBColor(15)
    Circle (tx * 32 - 8, ty), 4, QBColor(7)
End Sub
```


★このような情報誌では，なかなか特定のソフトの批判はできない中で「ゲーム屋9級」の記事は印象に残りました。(愛知県名古屋市・柴垣佑一19才)……【編：そういう意味で「読者の意見ホンキホンネ」の人気も高いんですよ。投稿お待ちしています。】

FM TOWNS(F-BASIC V2.1 L21)用



早い話がオセロゲームなのだ

オセロニアンがゆく

らいとはうす2

ないよう

マウスで操作できるオセロゲームです。CPU対戦や2人用でプレイできます。

プログラムを打ちこんでSAVEした後に，システムCDからMT32FM.FMBをコピーしてください。

るーる

相手のコマを自分のコマではさむことで，はさんだコマを自分のコマにかえることができます。このようにして最後にコマの多いほうが勝ちです。

あそびかた

すべてマウスで操作します。決定，コマ置きは左クリックです。「やりなおし」をクリックするとスタートです。対CPUでは自分，対2Pでは黒が先攻です。対CPUで右クリックするとCPUの先攻になります。

CPUのレベルは4段階あり，スルメイカが一番弱く，名人が最強となっています。2人で対戦したいときは，VS人間を選んでください。

コマ

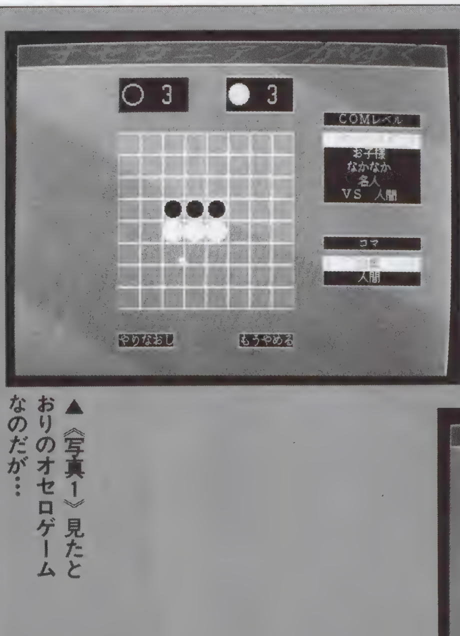
このゲームでは白黒の他に人間が用意されています（ある人をイメージして作成）。好きなほうで遊んでください。

CHECKER FLAG

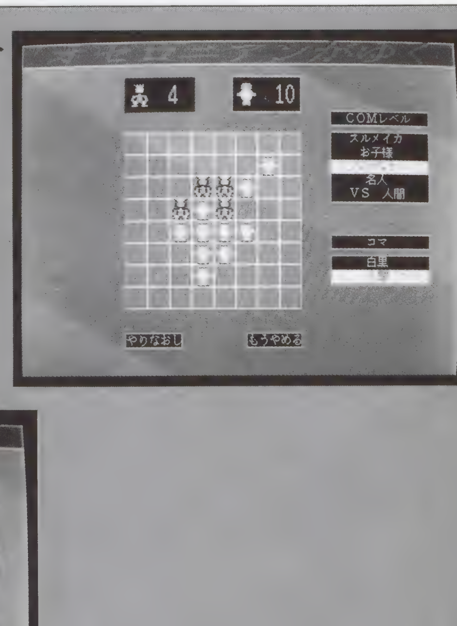
Dr.D：オセロゲームじゃ。対COM戦では難易度が選べる。またコマの絵も白黒だけでなくて人間の絵に変えることができる。自由度が高くてよいのう。

編：ただ難易度を“名人”にしてもあまり強くないような気がするんですけど…。

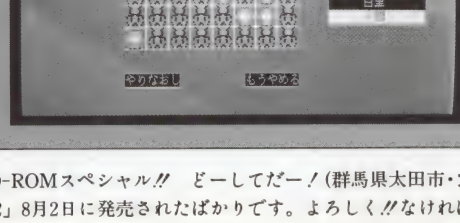
Dr.D：もっとアルゴリズムを強化すると良いのじゃが…。リストの長さとの兼ね合いもあるから難しいかな。



▲《写真1》見たとおりのオセロゲームなのだが…



▶《写真2》コマを人間に変えたところ



◀《写真3》名人に勝利したぞ！

★売ってない！　売ってないで!! CD-ROMスペシャル!!　どーしてだー！（群馬県太田市・**カー君16才**）……【**編**：CD-ROMスペシャル「オリジナル・ゲーム・グランプリ2」8月2日に発売されたばかりです。よろしく!!なければ本屋さんに注文しよう。】

オセロニアンがゆくのプログラム・リスト

```
1000 '************************************************************
1010 '                    オセロニアンがゆく
1020 '                       by らいとはうす２
1030 '************************************************************
1040 SCREEN 0:SCREEN@0:SCREEN 1:CLS:VIEW(0,0)-(1023,511):WINDOW(0,0)-(1023,511)
1050 DIM HAI%(16383),COMA%(255),BAN(7,7),BA2(7,7),BA3(7,7),BAX(63),BAY(63),MK(7
,HX(7),HY(7),KAZ(1)
1060 GOSUB *駒作成: GOSUB *背景:PLAY OFF:LOAD@ "MT32FM.FMB"
1070 CP=4:CM=0:F=0:FF=1
1080 RESTORE 3400:FOR I=0 TO 7:READ HX(I):NEXT
1090 FOR I=0 TO 7:READ HY(I):NEXT:RANDOMIZE TIME
1100 '**********タイトル画面******************
1110 SCREEN 1,0:PALETTE
1120 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 7  :A=(I+J) MOD 4
1130   PUT@A(I*64,J*64)-(I*64+15,J*64+15),COMA%,PSET,2,2,,A*64:NEXT J,I
1140 PAINT@(0,0),1:PAINT@(31,0),1:SCREEN 1,1
1150 SYMBOL(20,100),"オセロニアンがゆく",4,7,2,,,7
1160 SYMBOL(45,280),"Ｐｒｅｓｓ　Ｌｅｆｔ　Ｃｌｉｃｋ",2,3,5,,,4
1170 SCREEN 1,0:X=0:Y=0
1180 IF PTRIG(2)=1 THEN GOTO 1230
1190 IF PLAY(0)=0 THEN GOSUB *MU0
1200 Y=Y+1:OUT &H440,17:OUT &H443,Y
1210 IF Y>511 THEN Y=Y-512
1220 PALETTE 0,0,1:GOTO 1180
1230 OUT&H440,17:OUT &H443,0:CLS:SCREEN 1,1:CLS:PLAY OFF
1240 '**********画面作成**********************
1250 SCREEN 1,0:PALETTE 2,[128,128,128]
1260 LINE(0,0)-(639,32),PSET,7,BF,%2
1270 LINE(0,33)-(639,479),PSET,1,BF
1280 PUT@A(150,130)-(405,385),HAI%
1290 FOR I=0 TO 7  :READ X1,Y1,X2,Y2
1300   LINE(X1,Y1)-STEP(X2,Y2),PSET,7,BF,%8
1310 NEXT:SCREEN 1,1
1320 FOR I=0 TO 10  :READ X1,Y1,N$
1330   SYMBOL(X1,Y1),N$,1,1,7
1340 NEXT
1350 SYMBOL(30,0),"オセロニアンがゆく",4,1.9!,2,,,7
1360 LINE(450,210)-STEP(139,19),XOR,7,BF
1370 LINE(450,310)-STEP(139,19),XOR,7,BF
1380 LINE(150,50)-STEP(100,50),PSET,2,B
1390 GOSUB *コマ表示
1400 '************MOUSE SET*******************
1410 MOUSE 0,1:MOUSE 4,0,33,630,470:MOUSE 1,0,33,1
1420 '**********MAIN**************************
1430 PP=P:P=PTRIG(2): IF PLAY(0)=0 AND WI=0 THEN GOSUB *MU1
1440 IF F=1 AND CP<4 THEN GOSUB *COM
1450 IF PP=0 AND P=1 THEN GOSUB *押す
1460 IF PP=1 AND P=3 THEN HNT=1:GOSUB *COM
1470 IF PP=0 AND P=2 AND KZ(0)+KZ(1)=4 AND CP<4 THEN GOSUB *チェンジ
1480 IF KZ(0)+KZ(1)>0 AND AH=0 AND WI=0 THEN GOSUB *駒判定
1490 GOTO 1430
1500 '************クリックした****************
1510 *押す
1520 X=MOUSE(0):Y=MOUSE(1)
1530 IF X>150 AND X<405 AND Y>130 AND Y<385 THEN GOTO *盤
1540 IF X>449 AND X<591 AND Y>129 AND Y<231 THEN GOTO *COM盤
1550 IF X>449 AND X<591 AND Y>309 AND Y<351 THEN GOTO *駒盤
1560 IF X>150 AND X<230 AND Y>420 AND Y<440 THEN GOTO *やり直し
1570 IF X>325 AND X<405 AND Y>420 AND Y<440 THEN RETURN *終わり
1580 RETURN
1590 '************盤**************************
1600 *盤
1610 BX=INT((X-150)/32):BY=INT((Y-130)/32)
1620 IF BAN(BX,BY)>0 THEN RETURN
1630 MUKI=0:KO=0:BBX=BX:BBY=BY:A1=0:A2=0:AM=0
1640 WHILE MUKI<8  :BX=BX+HX(MUKI):BY=BY+HY(MUKI)
1650   IF BX<0 OR BX>7 OR BY<0 OR BY>7 THEN GOTO 1700
1660   IF BAN(BX,BY)=0 THEN GOTO 1700
1670   IF BAN(BX,BY)=ABS(F-1)+1 THEN A1=A1+1
1680   IF BAN(BX,BY)=F+1 THEN IF A1>0 THEN MK(MUKI)=A1:AM=AM+A1:A2=1:GOTO 1700 E
LSE GOTO 1700
1690   GOTO 1710
1700   BX=BBX:BY=BBY:MUKI=MUKI+1:A1=0:GOTO 1710
1710 WEND:BX=BBX:BY=BBY:MUKI=0
1720 IF CB=1 OR (CB=0 AND A2=0) THEN GOTO 1820
1730 PUT@A(150+BX*32,130+BY*32)-(165+BX*32,145+BY*32),COMA%,PSET,2,2,,(CM*2+F)*6
4
1740 BAN(BX,BY)=F+1:KZ(F)=KZ(F)+1
1750 FOR A=0 TO 7  :IF MK(A)=0 THEN GOTO 1810
1760   BX=BBX:BY=BBY:FOR B=0 TO MK(A)-1
1770   BX=BX+HX(A):BY=BY+HY(A):BAN(BX,BY)=F+1:CX=BX*32:CY=BY*32
1780   LINE(150+CX,130+CY)-STEP(31,31),PSET,0,BF
1790   PUT@A(150+CX,130+CY)-(165+CX,145+CY),COMA%,PSET,2,2,,(CM*2+F)*64
1800   KZ(F)=KZ(F)+1:KZ(FF)=KZ(FF)-1:NEXT B
1810 NEXT A:GOSUB *数表示:A2=0:AM=0:CG=0:GOSUB *チェンジ
1820 FOR L=0 TO 7:MK(L)=0:NEXT:RETURN
1830 '**********プレイヤーチェンジ************
1840 *チェンジ
1850 LINE(150+F*155,50)-STEP(100,50),PSET,7,B
1860 SWAP F,FF:AH=0
1870 LINE(150+F*155,50)-STEP(100,50),PSET,2,B
1880 BEEP 363523,10,800:WAIT 10:BEEP 363523,10,500:RETURN
1890 '**********COM盤*************************
1900 *COM盤
1910 FOR I=0 TO 4
1920   IF Y>130+I*20 AND Y<149+I*20 THEN
1930     LINE(450,130+CP*20)-STEP(139,19),XOR,7,BF:CP=I
1940     LINE(450,130+CP*20)-STEP(139,19),XOR,7,BF
1950   ENDIF
1960 NEXT:RETURN
1970 '**********駒盤**************************
1980 *駒盤
1990 LINE(450,310+CM*20)-STEP(139,19),XOR,7,BF
2000 IF Y<330 THEN CM=0 ELSE CM=1
2010 LINE(450,310+CM*20)-STEP(139,19),XOR,7,BF
2020 GOSUB *コマ表示:GOSUB *コマ換え:RETURN
2030 '**********やり直し**********************
2040 *やり直し
2050 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7  :BAN(I,J)=0:NEXT J,I
2060 KZ(0)=0:KZ(1)=0:GOSUB *数表示
2070 LINE(150,130)-STEP(255,255),PSET,0,BF
2080 GOSUB *初期配置:F=1:FF=0:GOSUB *チェンジ:RETURN
2090 '**********もう止める*******************
2100 *終わり
2110 PLAY OFF:SCREEN 0:CLS:END
2120 '**********数表示************************
2130 *数表示
2140 FOR I=0 TO 1
2150   LINE(195+I*155,60)-STEP(47,31),PSET,0,BF
2160   SYMBOL(195+I*155,60),STR$(KZ(I)),2,2,7:NEXT
2170 RETURN
2180 '**********初期配置**********************
2190 *初期配置
2200 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:BAN(I,J)=0:NEXT J,I
2210 BAN(3,3)=2:BAN(4,4)=2:BAN(3,4)=1:BAN(4,3)=1:WI=0
2220 KZ(0)=2:KZ(1)=2:GOSUB *数表示
2230 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
2240   PUT@A(246+I*32,226+J*32)-(261+I*32,241+J*32),COMA%,PSET,2,2,,(CM*2+BAN(3+
I,3+J)-1)*64
2250 NEXT J,I:RETURN
2260 '**********駒換え***********************
2270 *コマ換え
2280 LINE(150,130)-STEP(255,255),PSET,0,BF
2290 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7
2300   IF BAN(I,J)=0 THEN GOTO 2320
2310   PUT@A(150+I*32,130+J*32)-(165+I*32,145+J*32),COMA%,PSET,2,2,,(CM*2+BAN(I,
```

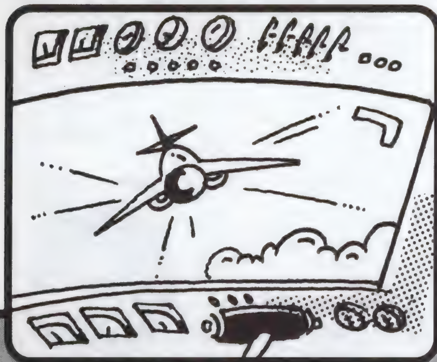

★PC9821XP/C8W買ってすぐまちがって，Win3.1が使えなくなってしまったー。オレって大バカ，現在再インストールのために金ためてます。ところでプログラムはディスクを送ってOKですか？(広島県御調郡・**亀岡俊二15才**)……【**編**:OKです。できるだけFDにしてください。】

```
J)-1)*64
2320 NEXT J,I
2330 RETURN
2340 '**********駒判定************************
2350 *駒判定
2360 IF (KZ(0)+KZ(1)=64 OR KZ(0)*KZ(1)=0) AND WI=0 THEN GOTO *WIN
2370 FOR K=0 TO 7:MK(K)=0:NEXT K:MAX=0:CKA=0
2380 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:BA2(I,J)=0:AM=0
2390   IF BAN(I,J)=0 THEN
2400     CB=1:BX=I:BY=J:GOSUB 1630
2410     IF A2=1 THEN A3=1:BA2(I,J)=AM:BAX(CKA)=I:BAY(CKA)=J:CKA=CKA+1
2420     IF MAX<AM THEN MAX=AM
2430   ENDIF
2440 NEXT J,I:IF A3=0 THEN GOSUB *チェンジ:CG=CG+1 ELSE CG=0:AH=1
2450 IF CG=2 THEN GOSUB *WIN
2460 CB=0:A2=0:A3=0:RETURN
2470 '**********コンピューター****************
2480 *COM
2490 CB=0:AM=0:IF HNT=1 THEN GOTO *C4
2500 ON CP+1 GOTO *C1,*C2,*C3,*C4
2510 *C1
2520 CC=INT(RND*CKA):CX=BAX(CC):CY=BAY(CC)
2530 PP=0:P=1:MOUSE 1,157+CX*32,137+CY*32,1
2540 IF HNT=1 THEN HNT=0:P=0
2550 RETURN
2560 *C2
2570 FOR I=0 TO CKA-1
2580   IF (BAX(I)=0 OR BAX(I)=7) AND (BAY(I)=0 OR BAY(I)=7) THEN CX=BAX(I):CY=BA
Y(I):GE=1
2590   IF GE=0 AND BA2(BAX(I),BAY(I))=MAX THEN CX=BAX(I):CY=BAY(I):IF RND*CKA<1
OR I=CKA-1 THEN GE=1
2600 NEXT:GE=0:G4=0:GOTO 2530
2610 *C3
2620 FOR I=0 TO CKA-1
2630   IF (BAX(I)=0 OR BAX(I)=7) AND (BAY(I)=0 OR BAY(I)=7) THEN CX=BAX(I):CY=BA
Y(I):GE=1
2640   IF (BAX(I)=0 OR BAX(I)=7 OR BAY(I)=0 OR BAY(I)=7) AND GE=0 THEN CX=BAX(I)
:CY=BAY(I):IF RND*CKA<1 OR I=CKA-1 THEN GE=1
2650 NEXT:IF GE=1 THEN GE=0:GOTO 2530
2660 GOTO *C2
2670 *C4
2680 IF BAN(0,0)*BAN(0,7)*BAN(7,0)*BAN(7,7)<>0 THEN GOTO *C2
2690 FOR I=0 TO CKA-1
2700   IF (BAX(I)=2 OR BAX(I)=5) AND (BAY(I)=2 OR BAY(I)=5) AND KZ(0)+KZ(1)<10 T
HEN CX=BAX(I):CY=BAY(I):GE=5
2710   IF (BAX(I)=0 OR BAX(I)=7) AND (BAY(I)=0 OR BAY(I)=7) AND GE<5 THEN CX=BAX
(I):CY=BAY(I):GE=4
2720   IF ((BAX(I)>1 AND BAX(I)<6) OR (BAY(I)>1 AND BAY(I)<6)) AND GE<4 THEN
2730      IF BAX(I)=0 OR BAX(I)=7 OR BAY(I)=0 OR BAY(I)=7 THEN CX=BAX(I):CY=BAY(
I):GE=3
2740   ENDIF
2750   IF (BAX(I)>1 AND BAX(I)<6 AND BAY(I)>1 AND BAY(I)<6) AND GE<3 THEN CX=BAX
(I):CY=BAY(I):GE=2
2760   IF ((BAX(I)>1 AND BAX(I)<6) OR (BAY(I)>1 AND BAY(I)<6)) AND GE<2 THEN CX=
BAX(I):CY=BAY(I):GE=1
2770 NEXT
2780 IF GE>0 THEN GE=0:GOTO 2530
2790 GOTO *C2
2800 '**********YOU WIN!!*********************
2810 *WIN
2820 PLAY OFF:GOSUB *MU2
2830 IF KZ(0)=KZ(1) THEN SYMBOL(150,180),"Ｄｒｏｗ　ｇａｍｅ",1.7!,4,2,,,7
2840 IF KZ(0)>KZ(1) THEN SYMBOL(160,180),"１Ｐ　ＷＩＮ",2,4,2,,,7
2850 IF KZ(0)<KZ(1) THEN SYMBOL(160,180),"２Ｐ　ＷＩＮ",2,4,2,,,7
2860 IF KZ(0)*KZ(1)=0 THEN SYMBOL(155,260),"Ｐｅｒｆｅｃｔ！",1.8!,4,3,,,7
2870 WI=1:F=0:FF=1:RETURN
2880 *コマ表示
2890 PUT@A(155,60)-(170,75),COMA%,PSET,2,2,,CM*128
2900 PUT@A(310,60)-(325,75),COMA%,PSET,2,2,,64+CM*128
2910 RETURN
2920 '**********背景作成***********************
2930 *背景
2940 LINE(0,0)-(255,255),PSET,7,B
2950 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7
2960 LINE(I*32,J*32)-STEP(31,31),PSET,7,BF,4:NEXT J,I
2970 GET@A(0,0)-(255,255),HAI%:CLS
2980 RETURN
2990 '**********駒作成************************
3000 *駒作成
3010 PALETTE 8,[0,0,0],1
3020 CIRCLE(7,7),7,7,,,,F,PSET,%8:CIRCLE(23,7),7,7,,,,F,PSET
3030 GET@A(0,0)-(15,15),COMA%:GET@A(16,0)-(31,15),COMA%,64
3040 FOR I=0 TO 127
3050 COMA%(I)=COMA%(I)+(COMA%(I)>32767)*65536:NEXT I
3060 GOSUB *駒読込:CLS
3070 RETURN
3080 '**********ＭＵＳＩＣ　ＲＯＯＭ**********
3090 *MU0
3100 M$="A+2A+A4G&G2F4G4A2AG4F&F2D4E4"
3110 M1$="T160@13O4V8L8Q7"+M$+"F2FA4G&G2E4C4D1C+1":M3$=M$+"F2FA4G&G2E4C4D1&D1"
3120 MA$="A+A+>A+<A+A+A+>A+C4C>C<CCC>C<C":MB$="<AA>A<AAA>AD4D>D<DD>D<C>C<<"
3130 M2$="@7O02V8L8Q6"+MA$+MB$+MA$+"<AA>A<AAA>A<A4A>A<AAA>A<A"
3140 M4$=MA$+MB$+MA$+"DD>D<DDD>D<D4D>D<DD>D<C>C"
3150 PLAY M1$,M2$:PLAY M3$,M4$:RETURN
3160 *MU1
3170 M1$="T130@13O5V6L16Q6EDRCRCRC&C2FERDRDRD&D2<B>CRDRDRD&D2EDRCRCR<G&G2>"
3180 M2$="@7O02V8L8Q6CR>CR16<C16R16C16C16R16>C<C<FR>FR16<F16R16F16F16R16>F<F"
3190 M2$=M2$+"GR>GR16<G16R16G16G16R16>G<G>CR>CR16<<G16R16G16G16R16>G<G>"
3200 PLAY M1$,M2$:RETURN
3210 *MU2
3220 M1$="T130@13O5V6L8Q8C.D.E16&E1":M2$="@7O02V8L16Q6F>CF<G>DGC&C1"
3230 M3$="@13O5V6L8Q8<F.G.>C16&C1"
3240 PLAY M1$,M2$,M3$:RETURN
3250 '**********パターン読み込み**************
3260 *駒読込
3270 FOR I=128 TO 255:READ A$
3280   IF LEFT$(A$,1)="Z" THEN 3290 ELSE 3300
3290   M$=RIGHT$(A$,1):A$="":FOR K=0 TO 3:A$=A$+M$:NEXT K
3300   A=VAL("&H"+A$):A=A+(A>32767)*65536:COMA%(I)=A:NEXT I
3310 RETURN
3320 DATA 8000,707,707,8,,7778,8777,,,7780,877,,,7778,8777,,,7E78,87E7
3330 DATA ,,EE68,86EE,,,8880,888,,8000,E888,888E,8,7800,EE67,76EE,87,7800
3340 DATA 6687,7866,87,7700,7780,877,77,7700,7780,877,77,7800,557E,E755
3350 DATA 87,6000,877E,E778,6,8000,877,7780,8,E600,6EE,EE60,6E,,7770,777
3360 DATA ,,Z7,Z7,,,AAA7,7AAA,,,7E77,7E7E,,,EEE0,EEE,,,EEE7,7EEE,,7000
3370 DATA EE67,76EE,7,F6E0,F7FF,FF7F,E6F,7EE0,7FFF,FFF7,EE7,0,FFF7,7FFF
3380 DATA ,,7FF7,7FF7,,,F770,77F,,,7700,77,,,7F70,7F7,,,7F70,7F7,,,2AA2
3390 DATA 2AA2,
3400 DATA 0,1,1,1,0,-1,-1,-1     ,-1,-1,0,1,1,1,0,-1
3410 DATA 150,50,100,50 ,305,50,100,50 ,150,420,80,20 ,325,420,80,20
3420 DATA 449,129,142,102 ,449,309,142,42 ,449,99,142,20 ,449,279,142,20
3430 DATA 152,422,"やりなおし",327,422,"もうやめる",476,130,"スルメイカ"
3440 DATA 492,150,"お子様",484,170,"なかなか",500,190,"名人"
3450 DATA 476,210,"ＶＳ　人間",470,101,"ＣＯＭレベル",500,281,"コマ"
3460 DATA 500,310,"白黒",500,330,"人間"
3470 '******************************************
3480 '  おまけ  左クリックしながら右クリックで
3490 '          ＣＯＭが教えてくれます。
3500 '******************************************
```



★誰でも打ち込める！ と書いてあるけどSAVEやLOAD,漢字の打ち方を知らない人だっているよ！ 基礎の基礎のBASICを教えて!!
(神奈川県横浜市・maru16才)……【編：ご指摘ありがとう。できるだけたくさん解説を載せるようにします！】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V1.1 L21)用



いちおうワイヤー・フレームしてる?

Flying Wire

フライング　ワイヤー

°Hi-SoFT°

ストーリー

三角が飛んできたので撃ち落とすしかない！と，オート・パイロット中の犬は思った。

「ご主人様の戦闘機を壊すわけにはいかないバウ！」

このゲームは

フライング・ワイヤー，飛んでくる嘘くさいワイヤー・フレームの敵を倒すゲームです。

1人専用です。パッドを使います。

遊びかた

互換モード推奨です。まずタイトル画面で，Ⓐボタンでゲーム開始です。このときに↑を押しながらⒶを押すと，イージー・モード，Ⓑで始めるとハード・モードです。ゲーム中はパッドの上下左右で移動，Ⓐボタンでレーザー発射です。時間内にノルマをこなしてください。敵のミサイルに当たると制限時間が減ってしまいます。残り時間が0になると容赦なくゲーム・オーバーです。

全8面です。

PROグラムについて

このプログラムの解説を理解するには最低，ハードウエア・スクロール&拡大，三角関数，論理演算の知識くらいは必要だと思います。

今回はスピード・アップのための工夫を紹介してみます。まず，画面の拡大による処理速度向上(解像度を落とす?)。三角関数の計算結果をあらかじめ配列に入れておく（テーブル化?)。／（割る）でなく¥(余り切捨て)を多用する。画面外の敵は描かない。mod命令でなくできるだけandを使う（mod 2^n のときはandが使えると思う)。if文をできるだけ消す（まだ消せるが……)。あとスクロールを使うことによって，ちらつきをなくします（2画面使ってもいいが，多分こっちのほうが速い)。

《第1表》変数表

X, Y	自機
SX, SY	SIN，COSテーブル
NI	難易度
PW	POWER
ST	STAGE
NM, NL(ST)	ノルマ
TX, TY	敵機
SC&	SCORE
Q&	ビープ音用
NE(ST)	敵機最大同時出現数

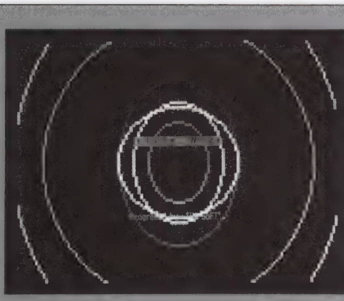
うーむ，なんか重要なところが抜けてしまった……

入力方法

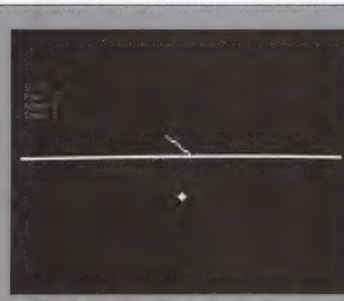
打ち込むだけです。音楽やタイトルは省略できるでしょう，多分……。

最近の生活

TOWNSの新機種発表も新T-OSもな



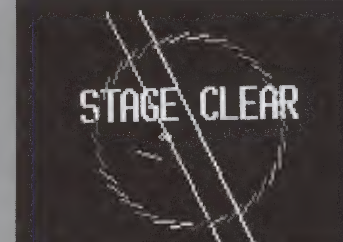
◀《写真1》タイトル。中心から円が拡大されます



◀《写真2》＋マークがビームの照準だ



◀《写真3》ビームを撃つとパワーの減りかたが速くなるよ。注意!



◀《写真4》ノルマがゼロになると面クリアです

★ボクの友だちが『BMって，いい紙を使ってるのに500円って安いぞ!!』お買い得の本だと言っていた!!（三重県度会郡・大西たもつ14才）……
【編：「いい紙を使ってるのに」ではなく「いい記事がたくさん載っているわりに500円は安い」というのが正しい表現。】

CHECKER FLAG

Dr.D：いちおうワイヤー・フレームのシューティング・ゲームじゃが…。なんかあまり操作性が良くないのう。
編：これは少し慣れが必要ですね。でもBGMはノリノリで良い感じですよ。

く，某Oh！誌も終わり，フリコレも予定なしとなりました。他のパソコンをのぞいてみると，某OSを除くと現役は98とMacだけになったみたいです。やはり時代の流れには逆らえないようです。

現在TOWNSの記事が載ってるのはこの雑誌だけかもしれません(X68やX1，ファミベー，MZ，MSX，PC88，PC8001，PC6001もそうみたい)。しかしTOWNSユーザーは希望を捨ててはいけません!! FTOWNSやフリコレやAnother TOWNS（略してあなた〜）が出るそうです。今現在詳しいことはわかってませんがモデムを持ってる友達に頼むなりして，情報を仕入れてください。NiftyのFTOWNSやTOWNS系ネットに行けばわかると思います。TOWNSユーザーの人はこれを購読すれば，あと何年もTOWNSライフを快適に過ごせることでしょう。

これらはTOWNSユーザーみんなが作り上げてゆくものです。

Flying Wireのプログラム・リスト

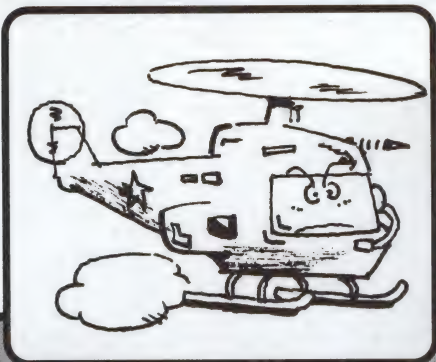
```
10 '▼Fling Wier
20 SCREEN@1:COLOR 7,0,7,4:CLEAR:DEFINT A-Z:PLAY OFF:BGM 1
30 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0:CLS:OUT&H440,27:OUT&H442,17*4
40 WINDOW(0,0)-(511,255):VIEW(0,0)-(511,255):RESTORE
50 DIM SX(255),SY(255),PH(12):PI!=3.14159!/128:Q&=363523
60 FOR A=0 TO 255:SX(A)=COS(PI!*A)*256:SY(A)=SIN(PI!*A)*256:NEXT
70 '▼配列変数設定＆ＤＡＴＡ　ＲＥＡＤ[27,95]
80 FOR A=0 TO 8:PXX(A)=(A>1 AND A<5)-(A>5)
90  PYY(A)=(A=1 OR A=2 OR A=8)-(A>3 AND A<7):NEXT
100 FOR A=0 TO 12:PH(A)=VAL(MID$("0101010101010",A+1,1)):NEXT
110 FOR A=0 TO 7:READ TC(A,0),TC(A,1),TC(A,2),NL(A),NT(A),NE(A):NEXT
120 DATA 9,1,1, 6,890,2, 2,9,1, 4,400,0, 9,1,9, 8,320,3, 1,2,3,11,460,2
130 DATA 2,1,1,13,560,3, 2,1,2,16,388,4, 1,1,1,10,990,2, 9,9,1,25,999,5
140 '▼Title
150 PLAY OFF:A$="T180L8F4CDEF.G.F.E.F2":PLAY "@2"+A$,"@22"+A$,"@35"+A$
160 COLOR 2,,,3:LOCATE 29,10:PRINT"F l i n g   W i e r"
170 COLOR 4,,,4:LOCATE 28,18:PRINT"Programed by 。°Hi-SoFT°。"
180 FOR A=0 TO 9:TK(A)=RND*31:NEXT
190 WHILE PTRIG(1):WEND:WHILE PTRIG(1)=0:A=A+1 AND 7:IF A=0 GOSUB*SH
200 TK(A)=TK(A)+1 AND 31:CIRCLE(64+OX,48),TK(A)*3,[128+A*16,0,A*32],1.4!-RND*.8!
210 WEND:SC&=0:ST=0:PW=0:NI=(PTRIG(1)=2)-(PAD(1)=1)
220 '▼stage start
230 CLS:X=0:Y=70:SR=0:LL=0:NM=NL(ST)*(1-NI*.3!):PW=PW+NT(ST)*(1+NI*.3!)
240 FOR A=0 TO 9:TK(A)=0:NEXT:PLAY OFF:GOSUB 940
250 PRINT:PRINT" Score:":PRINT USING" Power:####";PW
260 PRINT" Nolma:":PRINT" Stage:";ST+1:GOSUB*TH
270 LOCATE 26,10:PRINT "ＳＴＡＧＥ　"+KNJ$(9009+ST)+"　ＳＴＡＲＴ！"
280 FOR A=0 TO 90:K=60+A:GOSUB*SH:GOSUB*ER:NEXT
290 LOCATE 26,10:PRINT SPC(40):KK=6
300 '▼自機　ビーム/移動/角度変更
310 P=PAD(1):PT=PTRIG(1)
320 IF PLAY(0)=0 ON ST+1 GOSUB 960,970,960,980,970,960,970,980
330 LOCATE 7,2:PRINT USING"####";PW:PW=PW-1:IF PW<0 GOTO*OV
340 IF PW<300 AND PW MOD 10=0 BEEP Q&,30,943
350  CK=(32+RND*64)*PH(PT)
360  XX=PXX(P):YY=PYY(P)
370  Y=Y+((YY=-1 AND Y>36)-(YY=1 AND Y<84))*4
380  KK=KK+(KK>-6 AND XX>0)*2-(KK<6 AND XX<0)*2+SGN(KK)*(XX=0)
390  K=K+(K+KK<162 AND KK<0 OR K+KK>94 AND KK>0)*KK+SGN(K-128)*(KK=0)
400 GOSUB*SH:GOSUB*ER
410 '▼敵　順序>爆発/出現/移動/計算/描画/当たり判定/消去判定
420 FOR A=0 TO NE(ST)
430 IF TK(A)<0 TK(A)=TK(A)+1:CIRCLE(BX(A)+OX,BY(A)),-TK(A),2:BEEP Q&,6,10-TK(A)*
90:ON (NM<1)*(TK(A)=0)+1 GOTO 600,*CLR
440  IF TK(A) GOTO 460
450   IF RND>.94! TK(A)=1:TX(A)=128-RND*256:TY(A)=64-RND*128+(Y-70)*3*0:TZ(A)=64
 ELSE 600
460    TZ(A)=TZ(A)+1
470    TX(A)=TX(A)+(K-128)¥8
480    TY(A)=TY(A)+(Y-60)¥8
490    HX=TX(A)*TZ(A)¥140+64
500    HY=TY(A)*TZ(A)¥140+48
510    HK=HX+64 AND 255:IF HK<96 HK=96 ELSE IF HK>160 HK=160
520    HK0=HK+64 AND 255:B=TZ(A)^2¥1400
530    IF HY<0 OR HY>118 OR HX<0 OR HX>148 GOTO 570
```

★「BASICマガジン」が「Windowsマガジン」にネーミング変更することは，ないんでしょうか?（島根県大原郡・**福島真吾17才**）……【**影**:そしたら，ベーマガじゃなくなってしまうでしょ。ベーマガはいつまでたってもベーマガ。ご安心を。】

```
540     HXX=SX(HK)*B¥256:HYY=SY(HK)*B¥256
550     CONNECT(HX-HXX+OX,HY-HYY)-(HX+HXX+OX,HY+HYY)-(HX+SX(HK0)*B¥256+OX,HY+SY(
HK0)*B¥256)-(HX-HXX+OX,HY-HYY),[(64+B*6)¥TC(ST,0),(64+B*6)¥TC(ST,1),(64+B*6)¥TC(
ST,2)]
560     NX=HX+SX(HK0)*B¥512:NY=HY+SY(HK0)*B¥512
570     IF ABS(NX-JX)+ABS(NY-JY)<B*2¥3 AND CK TK(A)=-9:BX(A)=NX:BY(A)=NY:SC&=SC&
+(3-SGN((ST+1)MOD 4))*100:NM=NM-1:GOSUB*TH
580    IF TM(A)=0 AND B<5 TM(A)=1:TMX!(A)=NX:TMY!(A)=NY:TMXX(A)=JX-NX+KK*12:TMYY
(A)=JY-NY+(60-Y)
590    IF B>30 TK(A)=0
600 '▼敵弾処理
610 IF TM(A) ELSE 700
620  TMX!(A)=TMX!(A)+TMXX(A)/26+(K-128)¥8
630  TMY!(A)=TMY!(A)+TMYY(A)/26+(Y-60)¥8
640  TB=SQR(TMXX(A)^2+TMYY(A)^2):IF TB=0 TB=1
650  HX=TMX!(A):HX0=HX+TMXX(A)*TM(A)¥TB
660  HY=TMY!(A):HY0=HY+TMYY(A)*TM(A)¥TB
670  TM(A)=TM(A)+1 AND 15
680  LINE(HX+OX,HY)-(HX0+OX,HY0),PSET,[64+TM(A)*12,0,0]
690  IF TM(A)=0 AND SQR((HX0-JX)^2+(HY0-JY)^2)<10 BEEP Q&,20,800:LINE(OX,0)-(OX+
127,95),PSET,2,BF:PW=PW-100+NI*20
700 NEXT
710 '▼標準計算&描画 ビーム描画'
720 JK=K-(K-128)+KK*2 AND 255
730 JX=64+SX(JK+64 AND 255)¥8+XX*4:JY=50
740 LINE(JX+OX,JY-1)-STEP(0,2),PSET,7
750 LINE(JX+OX-1,JY)-STEP(2,0),PSET,7
760 IF CK LINE(JX+OX,JY)-STEP(SX(CK)¥4,SY(CK)¥4),PSET,6:PW=PW-1
770 GOTO 300
780 *OV'▼G A M E   O V E R
790 LINE(0,96)-(511,255),PRESET,,BF'<普段は見えない画面下を消す
800 FOR A=0 TO 29:BEEP Q&,6,800-RND*300:OUT&H443,RND*20-10
810  CIRCLE(OX+RND*127,RND*95),16+RND*32,[0,64+RND*128,0]:WAIT 6:NEXT
820 CLS:SYMBOL(28,30),"GAME OVER",1,1,6,,,1:GOSUB 1000
830 WHILE PTRIG(1):WEND:S=0:GOSUB*ES
840 WHILE PTRIG(1)=0:OUT&H442,0:OUT&H443,(RND*2-1)*S/36:S=S+1:WAIT 1:WEND:GOTO 1
0
850 *CLR'▼S T A G E   C L E A R
860 A=999:NEXT:SYMBOL(276-OX,30),"STAGE CLEAR",1,1,6,,,1:ST=ST+1
870 FOR A=0 TO 255 STEP 8:K=A+56 AND 255:WAIT 8:BEEP Q&,8,400+A*3
880 LINE(320-OX+SX(A)/7,48+SY(A)/7)-STEP(SX(K)/32,SY(K)/32),PSET,[128+RND*64,64+
RND*128,0]:NEXT
890 GOSUB 1010:CLS 1:SC&=SC&+PW:GOSUB*PM:IF ST<8 GOTO 220
900 FOR A=0 TO 255 STEP 3:LINE(384-OX,0)-(256-OX,95),PSET,[255-A/3,255-A,255-A/2
],BF:NEXT:GOSUB 990
910 SYMBOL(288-OX,30),"THE ENDe",1,1,[188,0,88],,,9
920 GOSUB*ES:GOSUB*PM:GOTO 10
930 '▼B G M
940 PLAY"T150@104L16V8","@122L16V4","@49O3L1V6"
950 PLAY"(GFEFEDFEDEDC)4","R1R2(FCCCCC])4":RETURN
960 PLAY"@1L8(CFEDFEDFED FBAGBAGBAG EAGFAGFAGF CFEDFEDFED)CFEDFEDC","[((FFRFFFFR
FFFF<)>>(FFRFFFFRFFFF))3FFRFFFF","(C1F1E1D1C1)":RETURN
970 PLAY"@22L12(V12FFFFRV8C.D.E.)(V12EEEERV8C.D.E.)FFFCDEFEDCDEFEDFFFF4","L12(CC
CCRR.R.R.)4","L12((RRRRRF.E.D.))":RETURN
980 PLAY"@1L4O4V10(CFC8C8<G CFC8C8!F>) L16R4CEFGFEDC+RDEFGFGA>!DRRR CCRC8CRR FFR
F4","@37V10L8O4((!CCC!CCC!C!C)3)L16(!CCR)4","@122V10L8((CR!CC)4)3L16(CCR)4":RETU
RN
990 PLAY"@49O4V8L4(FFE8EE8D8DD8CC)L8CCDDE.E16!FC4E4CDEF>C2","@1O4V8L4R12(FFE8EE8
D8DD8CC)L8CCDDE.E16!FC4E4CDEF>C2":RETURN
1000 PLAY OFF:PLAY"@49O7L20((BAFDC<))3":RETURN
1010 PLAY OFF:PLAY"T180@1V8L8CFFFRCV15G","@35V6L8CFFF","@122V15R2R8F8F8":RETURN
1020 '▼S U B   R O U T I N E S   *ER/地面計算&描画 *SH/画面切り換え
   *TH/SCORE&NOLMA表示 *PM/PAD待ち *ES/GAME OVER時のSCORE表示
1030 *ER:LL=LL+1 AND 7:K0=K+192 AND 255
1040 LX=64+SX(K0)*(LL+2)^2¥Y¥4:LY=Y+SY(K0)*(LL+2)^2¥Y¥4
1050 LINE(64-SX(K)¥2+OX,Y-SY(K)¥3)-STEP(SX(K),SY(K)),PSET,5
1060 LINE(LX-SX(K)¥2+OX,LY-SY(K)¥3)-STEP(SX(K),SY(K)),PSET,1:RETURN
1070 *SH:OUT&H440,17:OUT&H442,128*SR:SR=1-SR:OX=SR*256:OUT&H443,0
1080     LINE(OX,0)-(OX+127,95),PRESET,,BF:RETURN
1090 *TH:LOCATE 7,1:PRINT USING"#####";SC&
1100     LOCATE 7,3:PRINT USING"##";NM:RETURN
1110 *PM:WHILE PTRIG(1):WEND:WHILE PTRIG(1)<>1:WEND:RETURN
1120 *ES:S=-5000*(1-NI)*(ST=8):SYMBOL(258-OX,60),"sc:"+RIGHT$(STR$(SC&),5)+"+"+R
IGHT$(STR$(S),5)+"="+RIGHT$(STR$(SC&+S),5),.8!,.8!,5,,,4:RETURN
```


★なぜ，定期購読の値段がまた値上がったの？これは影さんのせいに違いない〃（得だから，定期購読したいのに…）ラーメンライスが４××円の店を教えてもダメ？ヨダレがたれてますよ！影さん！（千葉県銚子市・宮崎　仁18才）……【編：デレー。】

MSX2/2+/turboR用



2人同時プレイOKのシューティング・ゲーム

RAPID FIRE（ラピッド ファイア）

村上　剛

MSX

入力方法

まず，**リスト1**（RAPIDBM.DAT）を入力，RUNすればマシン語ファイルが作成されます。以後は**リスト2**（AUTOEXEC.BAS）をRUNするだけでゲームが起動します。どちらも実行前には必ずセーブしましょう。

操作方法

ジョイスティック専用です。タイトル画面で数字キーの[1]～[3]を押して，モードを決定してください。

[1]…ファイターⅠを使って1人プレイ（ポート1を使用）

[2]…ファイターⅡを使って1人プレイ（ポート2を使用）

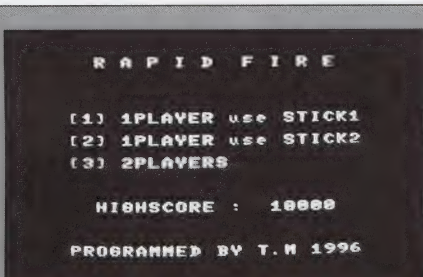
[3]…2人同時プレイ。1PがファイターⅠを，2PがファイターⅡを使用。（残機，ボンバー共有。途中参加不可）

ファイターⅠは移動スピードが速く，ファイターⅡはショットの威力が強いという特徴があります。

ゲーム中の操作は，スティックで8方向移動，トリガ1でショット（フルオート連射）トリガ2で援軍（ボンバー），[ESC]でポーズ，スペース・キーでポーズ解除です。

ゲーム・システム

現れる敵ヘリをショットで撃破してください。ボンバーは使用中無敵で，画面上のすべての敵にダメージを与えます。ある程度すすむとレベルクリアで，ボーナス点および残機が1機追加され，次のレ



▲《写真1》1と2は1人用だけど自機の性能が違います



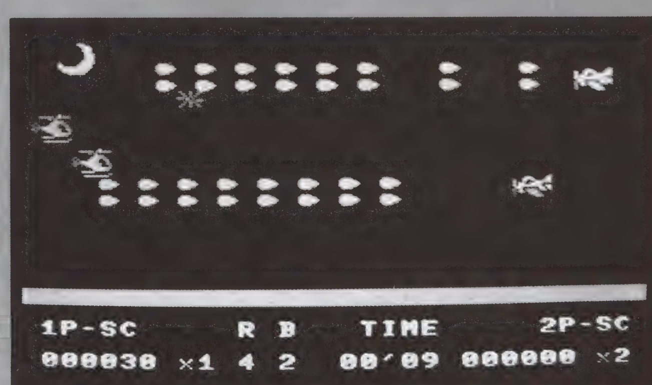
▲《写真2》攻撃の基本はショット。敵を撃破するのだ



▲《写真3》危険なときはボンバーを使う。自機がいっぱい飛んで行って敵を倒すぞ！



▲《写真4》敵は拡散する弾を撃ってきたりする



▲《写真5》2人同時プレイ。協力して敵をやっつけよう

★山下さんやベニ松さんの思い入れのあるゲームはよく載るけど，他のライターさんの話も読みたいです。（北海道恵庭市・ゼルエル！17才）……【影：読者のみなさんも，ぜひ寄稿してください。まずはゼルエル！君から。そこから人気ライターへの道が開ける！】

《リスト1》RAPID FIREのマシン語ファイル作成プログラム・リスト

```
10 CLEAR 100,&HBFFF:DEFINT A-Z:SCREEN 0
20 AD=&HC000:PRINT"DATA READING"
30 FOR I=0 TO 94:SU=0:READ A$
40 FOR J=0 TO 31:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE AD+J,A:SU=SU+A:NEXT J
50 READ A$:S$=RIGHT$("0"+HEX$(SU),2)
60 IF A$<>S$ THEN BEEP:PRINT "ERR IN";1000+I*10:END
70 AD=AD+32:LOCATE 0,2:PRINT 94-I:NEXT I
80 BSAVE"RAPIDBM.OBJ",&HC000,&HCBDF
90 PRINT:PRINT"COMPLETED":END
1000 DATA C000BF0DBB19B524AD2DA435993B8D3F00400D3F193B24352D2D35243B193F0D,18
1010 DATA 40003F8D3B9935A42DAD24B519BB0DBF00C08DBF99BBA4B5ADADB5A4BB99BF8D,18
1020 DATA 0000FF00FF010001010101010001FF00FFFFFFC6C8CFC8E2C84AC996C9C1C9FEC9,92
1030 DATA 2FCA49CA43CA49CA210021065BC501F10879CD7701543E08846779CD77013E08,D5
1040 DATA 8467793DCD770178FE0520020E71622310DFC110D82180011100D1015801D5C5,97
1050 DATA CD5900E1D11A47CB3FB012132B7CB520F42100D1118001015801CD5C00210000,B0
1060 DATA 1100D2010008C5CD59002100D2110008C1C5E5CD5C00E1110010C1CD5C00C921,4D
1070 DATA 001E1100D1018000CD59001100D421001801000 2CD59001100CF2108CB017000,33
1080 DATA EDB0CDDFC7CD96CB3A00D0E601CCDFC73A00D0E60FCC07C806201101D02100D1,35
1090 DATA CD55C638313E01CDD5001100D1CD86C6470E01CDC9C7793248D03A00D0E60128,BC
1100 DATA 15CDD5001100D1CD86C60101012103D01120D0CDA5C606501102D02104D1CD55,33
1110 DATA C638283E02CDD5001104D1CD86C6470E01CDC9C779325DD03A00D0E601200C01,B0
1120 DATA 05022104D01130D0CDA5C63A00D0E601200F0100082120D0CDE3C6010108CDE3,AF
1130 DATA C63A00D0E60FC225C21100CF2109D07E07833001145F1AFEFE2807380E34CDAF,2F
1140 DATA CBC9CD3AC4B7205D34185AB72843D506084F2108D17EFED928087DC6046F10F5,C7
1150 DATA 182E2CAF772C790707777DC6816FAF772D772D772D77161C3E0890070707 07C6,F1
1160 DATA 245FCDF2CA79C5F30608D39810FCFBC1D1211BD07EFE1030061C1A3D122006AF,77
1170 DATA 772109D03406082109D1C5E50148C2C52C7ECB3F1150C0835F1A4F1C1A47C52D,B7
1180 DATA 547DC67F5F7EB7C9E17EFEFA380A2D3ED9772C2C3E04772D7DC6046FC110CBCD,24
1190 DATA E7C53A00D0E603C208C33E013293C23E45329EC206102120D0C5E57EFEFF282F,AA
1200 DATA 8787875F2C7E87878757010C08CD20C7301D3A01D147EB3E81835F26D03E006F,22
1210 DATA 0E02FE4528010CCD59C7E13EFF77E5E12C2CC178FE09200A3E053293C23E5A32,26
1220 DATA 9EC210B53A08D0B7203E3A01D0FE0120182100D1562C5E01031DCD20C7300A3E,AD
1230 DATA FF3201D03E043202D13A02D0FE0120182104D1562C5E01031DCD20C7300A3EFF,AE
1240 DATA 3202D03E043206D1003A00D0E601CCEBC73A08D0B720540602 2102D07E3DFEBF,6E
1250 DATA 300B78C602C5CDD800C1B720062D10ECC3CBC3214CD07EB7CACBC3353E803208,F4
1260 DATA D03E0D1E00CD930006163ED92E28CD30C406103E002E2ACD30C401401021A8D1,3B
1270 DATA 7179C6044F2C2C2C2C10F5061021 28D111A8D11A3D12FE3F3805200FCD25C82C,6A
1280 DATA 1A0707772DB720033ED9771C1C1C1C2C2C2C2C10DE2108D0357EB7281CE60720,F6
1290 DATA 2A010108118BD1C5D5217FD0CD59C7D1C17BC6045F10F0181206163ED92E28CD,4E
1300 DATA 30C406163E2C2E2ACD30C42100D0342C7EB720142C7EB7200F2E0AAF772E0F34,AC
1310 DATA 7EB72004CDAFCBC92105D00603347EFE3C2005AF772C10F51107D0214FD00602,00
1320 DATA 0E001AFE0A38050CD60A18F7712C771D2C2C10EC3AECFBCB572006AFCDD80028,D2
1330 DATA FA3A1FD0B728FAF3AF321FD0FBC308C126D1772C2C2C2C10F9C90100081108D1,29
1340 DATA 1AFED928010C7BC6045F10F479C9010000C53A0BD0471A3DA012C1C02C7E2DFE,91
1350 DATA C8D0C5D5E5EBCD6DC4E1D1C1C93A08D0B7C07932D4C5C5C506162128D17EFED9,1E
1360 DATA 28097DC6046F10F5C1C1C979E60F4F1A8147771C2C1A814F777DC67F6FD17B07,7A
1370 DATA 30167A071100C0835F1ACDD1C5771C2C2C1ACDD1C577C1C907E6013293C53A00,12
1380 DATA D1FED92815903002ED44573A04D1FED92816903002ED44BA300E3A04D132F7C4,3A
1390 DATA 3A05D13209C5180C3A00D132F7C43A01D13209C5AF773E00B83005CBFE577842,63
1400 DATA 90CB3F472C2CAF773E00B93005CBFE57794A91CB3F4F78B938042D2D414F7887,AE
1410 DATA 87380B803808B93005110040181378878038 0B577987BA380511193B1803112D,C2
1420 DATA 2D7A4680777DEE026F7BB728024680777DE6FC6FC1E5480620562C2C5E2100C0,28
1430 DATA 7E2CBA20047EBB28052C10F4E1C93E209091E61F1100C00783E63F5FE17DD680,DF
1440 DATA 6F7E32B1C53ED9772C7E32B5C579073C47C53E00B72807CB4020031C182A2128,3A
1450 DATA D106167EFED928087DC6046F10F5C1C93E00772C3E00777DC67F6F1ACDD1C577,72
1460 DATA 2C2C1C1ACDD1C5771C7BE63F5FC110C1C9C5473E00CB6F200B78CB2FCBB74F0F,DF
1470 DATA E61F814778C1C93A08D0B7C03A0CD03C3C3C47C5061611 28D162C57BC6806F1A,C5
1480 DATA FED9284606017E07300206FF0FE67F2C4E8177FE403810E63F771A80C608FE80,F6
1490 DATA 38023EE1D608122C06017E07300206FF0FE67F2C4E8177FE40380FE63F771C1A,75
1500 DATA 80121DFE0830033ED9127BC6045FC110A9C1109FC91AB7282B3D282612FEC038,1F
1510 DATA 2120213E05324CD03A4AD0B72007AF123ED977180F3D114AD012702C3ED0772C,62
1520 DATA AF77B7C937C92140C007856F462C4E1A80FE7038019012 1C1A816FD608FEE17D,C5
1530 DATA 38019112C97EB72803AF77C978C5CDD800C1B7C87706081AFEFF28051C1C10F7,1E
1540 DATA C926D1694678CB3FCB3FCB3FCB502801 3C121C2D4678CB3FCB3FCB3FCB502801,00
1550 DATA 3C12C9C57EFEFF282A3D77FEFF28242C16D25F4678B728097BC62030011410F9,6E
1560 DATA 5F3EA3814FCD19C77BC6203001145FCD19C72D2C2CC110CBC91AFE20C07912C9,A5
1570 DATA C5780707C60426D16F7EFED92826F579073C47F19281B8301B2C7EFEF0301593,8D
1580 DATA 81B830102C7EFE04280A3E0D1E00CD930037C1C9C110C9B7C9C51A9112305C3E,47
1590 DATA 141D1D1D123E82835F3E0412AF321ED0011BD00A3C020C0A3C02FE64380DAF02,22
1600 DATA 3A4CD0FE0930043C324CD03A08D0B7202A3A0DD0B7280AE51D1D010000CD6DC4,4C
1610 DATA E1C1C5CDBDC706052D7E811600FE0A380514D60A18F7772D4A10EEC1C90E013A,0C
1620 DATA 0CD0814F3A0DD0814F78FEC8D0CB01FE96D0CB01FE64D0CB01FE32D0CB01C911,41
1630 DATA 00D22100D4010002EDB0C9110018F3CDF2CAFB1100182100D2019802F3C50600,45
```

《第1表》変数表（BASIC）

RS	残機数
LV	レベル
S#(n)	得点
HS#	ハイスコア

CHECKER FLAG

Dr.D：おおっ！これは力作じゃ！

編：2人同時プレイのシューティング・ゲームは投稿プログラムでは少ないですよね。

Dr.D：それに敵の多彩な攻撃もいいぞ！リストは打ち込むのが大変じゃがぜひプレイしてほしいのう。

ベルへ進みます。残機をすべて失うかレベル3クリアでゲーム・オーバーです。

得点システム

このゲームの核である得点システムを解説します。

・敵の基本点はレベル×10点で，それに倍率を掛けたものが得点として入ります。倍率（得点の横に×nで表示）は自機が画面の前方にいるほど高くなりますが，当然そのぶんやられる危険性も増します。

・レベルクリア時の基本ボーナスは，クリアに要した時間による点数＋ボンバー×1000点＋残機数×5000点で，これにレベル数を掛けたものがボーナス得点として入ります。なおボンバーは敵を100機撃墜するごとに1発追加されます。

《第2表》RAPID FIREマシン語解説

&HC000～&HCBDF	プログラム本体
&HD000	汎用カウンタ
&HD001	1P状態フラグ
&HD002	2P状態フラグ
&HD003	1P連射インターバル
&HD004	2P連射インターバル
&HD005	タイマー1/60秒
&HD006	タイマー　秒
&HD007	タイマー　分
&HD008	ボンバー使用フラグ
&HD009	マップカウンター
&HD00A	リターン時フラグ（0…GAMEOVER　1…クリア）
&HD00B	敵の弾撃ち間隔
&HD00C	敵弾の速さ
&HD00D	1だと敵が打ち返しをする
&HD00F	ゲーム・オーバー時のウェイト
&HD010～&HD01F	プログラム中で使用するワークエリア
&HD020～&HD02F	1Pショット座標
&HD030～&HD03F	2Pショット座標
&HD040～	得点等のステータス保存
&HD100～&HD17F	仮想スプライト・アトリビュート・テーブル
&HD180～&HD1FF	敵，敵弾ワークエリア

開発後記

とりかかってから完成させるのに，非常な時間を要しました。社会人は辛い…まあ，ゲームのほうは点稼ぎの熱いゲームになったと思いますので，ぜひご賞味ください。レベル3の打ち返し弾が超イイです。

★参考にしたもの

・MSX2テクニカルハンドブック（アスキー）

・Z80マシン語秘伝の書（啓学出版）

・MSX・FAN

★ベーマガのおかげで，新しいパソコンを購入することができます。ありがとう!!（宮崎県延岡市・Boy Wink17才）……【影：よかった。こういうおハガキがいちばんうれしくなりますよ。】

```
1640 DATA EDB3C110F8FBC92160D01140D0061E1AC630772C1C10F82E6011811ACDF2CA01,5E
1650 DATA 981EEDB3C9ED5FFE703804D670070777C90EFFED5FE6010781C92B2023AF772C,FA
1660 DATA 3A1AD03C321AD03D070178CB814F0A772D0C3EFF121C0A121C1C3E80121D1D1D,74
1670 DATA 3A00D0E60120167EFE1030033437C94E79D611FE4F1A3803ED441281771CB7C9,41
1680 DATA 20232D3A1AD03C321AD03D070178CB814F0A772CAF770C3EFF121C0A121C1C3E,20
1690 DATA 80121D1D1D3A00D0E60120167EFE2030033437C94E79D621FE3F1A3803ED4412,A6
1700 DATA 81771C2DB7C91A3D12C03ED92D77C9200B2DCD25C81C1C1C3E01122C342DCD4E,CD
1710 DATA C4C920102DCD25C8AF121C1C1C3E02121D1D1D2C1AB72047463A00D0E6013C80,B9
1720 DATA 77470E003A01D0B7280A3A01D190C608FE1038170C3A02D0B7280A3A05D190C6,EE
1730 DATA 08FE1038062D1CCD4EC4C92D79B70100D128020E040A46B83EFF38023E01122D,AD
1740 DATA 468077FE70D83ED977C920232DCD25C83A02D0B7280E3A01D0B72806ED5FE601,20
1750 DATA 18023E01121C1C1C3E01121D1D1D2C342D1A3C4F06D00AB7C83A00D0E6012811,22
1760 DATA 1A07074F06D10A4E913E0130023EFF81771CCD4EC4C920152DCD25C8F60177CD,F8
1770 DATA 31C8121C1C1C3E02121D1D1D2C342D4E793DFE701A3803ED441281771CCD4EC4,92
1780 DATA C920152DCD25C8F60177CD31C8121C1C1C3E07121D1D1D2C3A00D0E601200134,9F
1790 DATA 2D4E793DFE701A3803ED441281771C1A3CE67F12C01C018008EBCD6DC4C92017,66
1800 DATA 2DCD25C8FE383E0138023EFF121C1C1C3E03121D1D1D2C34FE6830112D3A00D0,21
1810 DATA E60120041A4680771CCD4EC4C934C9200B2DCD25C81C1C1C3E04122C34342DCD,6B
1820 DATA 4EC4C9CD80C8D81804CD3AC8D81A1CFE013808282AFE03386F187B1A3CE63F12,1A
1830 DATA C0CD3AC4FE0106010E402003040E203A00D0CB77200479F6204FEBCD6DC4C91A,4E
1840 DATA 3C121C1A1DFE301A3010E603C01A0F0FE61F470EA0EBCD6DC4C9FEBF300BE61F,B3
1850 DATA C0010000EBCD6DC4C90E00FEC028050E02FEE0C0EB0608C5D5410E80CD6DC4D1,4B
1860 DATA C179C6044F10F0C91A3CE63F12C0014002EBCD6DC4C91A3CE63F12C0CD3AC406,7C
1870 DATA 01FE022806060030020603OE00EBCD6DC4C97A0707E603D3993E8ED3997BD399,2C
1880 DATA 7AE63FF640D399C902400240044002400440FE0000020901FE00024004400440,2A
1890 DATA 0240FE00000209010003O901FE00034005400340054003400540054003400340,BA
1900 DATA FE0000020A0100010A010901FE0007600660076006600760086006600860FE00,54
1910 DATA 0002090100010901000109O1FE0000020A06FE000003FF003002200240001002,D8
1920 DATA 6000100310003001500210032003300340035003600 3F3219FFD11D1CB010500,CB
1930 DATA EDB03EC321BDCB329FFD22A0FDFBC9F321D1CB119FFD010500EDB0FBC93E0132,CD
1940 DATA 1FD011001ECDF2CA0198802100D1EDB3C9000000000000000000000000000000,1B
```

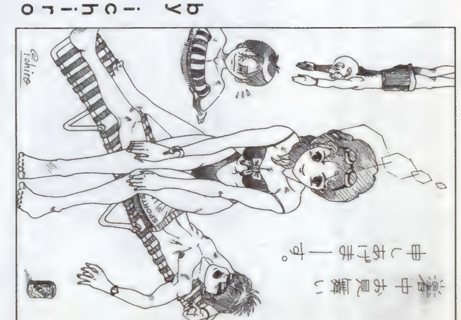
《リスト2》RAPID FIREのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR 300,&HBFFF:KEYOFF:DEFINT A-Z:COLOR 15,0,RND(-TIME)
20 BASE(8)=&H1E00:BASE(13)=&H1E00
30 SCREEN 0:WIDTH 80:WIDTH 40:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32
40 DEFUSR=&H7E:U=USR(0):VDP(0)=4:VDP(5)=63
50 BLOAD"RAPIDBM.OBJ":DEFUSR=&HC0DF:DEFUSR1=&HC068
60 A$="??????????>>>>>>7777777777555555"
70 FOR I=0 TO 31:VPOKE &H1C00+I,ASC(MID$(A$,I+1,1))-48:NEXT
80 FOR I=0 TO 479:VPOKE &H1C20+I,14+(I>127)*5:NEXT
90 FOR I=0 TO 95:READ A$:VPOKE &H3800+I,VAL("&H"+A$):NEXT
100 FOR I=3 TO 10:RESTORE 700:FOR J=0 TO 63:READ A$:VPOKE &H3800+I*32+J,VAL("&H"
+A$):NEXT J,I
110 FOR I=0 TO 39:READ A$:VPOKE ASC("｣")*8+I,VAL("&H"+A$):NEXT
120 U=USR1(0):FOR I=0 TO 7:READ A$:VPOKE &H1200+I,VAL("&H"+A$):NEXT
130 FOR J=0 TO 5:READ A$:FOR I=0 TO 7:D=9496+J*8+I:VPOKE D,VAL("&H"+A$):VPOKE D+
&H800,VAL("&H"+A$):VPOKE D+&H1000,VAL("&H"+A$):NEXT I,J
140 COLOR=(2,5,4,5):COLOR=(4,7,2,4):COLOR=(6,6,3,1):COLOR=(8,5,2,6):HS#=10000
150 '---------------------------------
160 '              MAIN
170 '---------------------------------
180 RS=4:LV=1:GOSUB 570:CLS:LOCATE 7,5:PRINT"R A P I D  F I R E"
190 LOCATE 5,10:PRINT"(1) 1PLAYER use STICK1"
200 LOCATE 5,12:PRINT"(2) 1PLAYER use STICK2":LOCATE 5,14:PRINT"(3) 2PLAYERS"
210 LOCATE 7,18:PRINTUSING"HIGHSCORE : ######";HS#
220 LOCATE 5,22:PRINT"PROGRAMMED BY T.M 1996"
230 IF INKEY$<>"" THEN 230
240 A=VAL(INKEY$):IF A<1 OR A>3 THEN 240
250 CLS:POKE &HD001,-(A<>2):POKE &HD002,-(A>1):S#(0)=0:S#(1)=0
260 FOR I=0 TO 29:A=(ASC(MID$("000000 x1 3 3  00'00 000000 x1",1+I,1))-48) AND 2
55
270 POKE &HD040+I,A:NEXT:POKE &HD04C,5:POKE &HD01C,0
280 LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 13:PRINT SPC(32);:NEXT
290 LOCATE 2,1:PRINT" ｦ";SPC(30);"･ｧ"
300 LOCATE 0,16:PRINT STRING$(32,"ｨ");SPC(33);"1P-SC     R B   TIME      2P-SC"
310 POKE &HD000,0:FOR I=0 TO 6:POKE &HD003+I,0:NEXT
320 POKE &HD00A,1:POKE &HD00B,63:POKE &HD00C,-(LV>1):POKE &HD00D,-(LV>2)
330 POKE &HD00F,60:POKE &HD01A,0:POKE &HD01B,0:POKE &HD01F,0:POKE &HD04A,RS
340 FOR I=0 TO 31:POKE &HD020+I,255:NEXT:F1=PEEK(&HD001):F2=PEEK(&HD002)
350 PUTSPRITE 0,(208,217+185*(F1>0)),,0:PUTSPRITE 1,(208,217+137*(F2>0)),,0
360 SOUND 6,15:SOUND 7,156:SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,16:SOUND 12,20
370 LOCATE 9,7:PRINT"LEVEL";LV;"START!":FOR I=0 TO 3000:NEXT
380 LOCATE 9,7:PRINT SPC(15):U=USR(0):GOSUB 570:A=PEEK(&HD00A)
390 IF A=0 THEN 510 ELSE PLAY"V15T150O4L8AGFEGFECEF2","V14T150O3L8AGFEGFECEF2"
400 LOCATE 0,0:PRINT SPC(255);SPC(255):LOCATE 9,5:PRINT"LEVEL";LV;"CLEAR!"
410 A=PEEK(&HD007):B=PEEK(&HD006):TI=A*60+B:A=300-TI:P=A*100*-(A>0):PO#=P
420 LOCATE 6, 9:PRINTUSING"TIME POINTS #####pts";P
430 BM=PEEK(&HD04C):P=BM*1000:PO#=PO#+P
440 LOCATE 6,10:PRINTUSING"BOMB POINTS #####pts";P
450 RS=PEEK(&HD04A):P=RS*5000:PO#=PO#+P
460 LOCATE 6,11:PRINTUSING"REST POINTS #####pts";P
470 LOCATE 1,13:PRINTUSING"BONUS #####x#(LEVEL)=######pts";PO#,LV,PO#*LV
480 PO#=PO#*LV:GOSUB 580:RS=RS+1
490 IF LV=3 THEN LOCATE 8,2:PRINT"CONGRATULATIONS!"
500 FOR I=0 TO 9999:NEXT:LV=LV+1:IF LV<4 THEN 280
510 PO#=0:GOSUB 580:LOCATE 9,5:PRINT"  GAME  OVER  "
520 PLAY "V15T120L8O4B2AB05CDC4O4BAB4G4A2","V14T120L8O3G2FGABA4GFG4E4F2"
530 FOR I=0 TO 9999:NEXT:GOTO 180
540 '---------------------------------
550 '              SUB
560 '---------------------------------
570 FOR I=0 TO 31:PUTSPRITE I,(0,217),1,1-(I>9)*10+(I<1):NEXT:RETURN
580 SC#=0:FOR J=0 TO 1:IF PEEK(&HD001+J)=0 THEN P#=0 ELSE P#=PO#
590 AD=&HD045+J*21:FOR I=0 TO 5:SC#=SC#+PEEK(AD-I)*10^I:NEXT:SC#=SC#+P#
600 S#(J)=SC#:IF S#(J)>HS# THEN HS#=S#(J)
610 FOR I=5 TO 0 STEP-1:A=INT(SC#/(10^I)):POKE AD-I,A:LOCATE 6+J*21-I,20:PRINTUS
ING"#";A:SC#=SC#-A*10^I:NEXT
620 NEXT J:RETURN
630 '---------------------------------
640 '              DATA
650 '---------------------------------
660 DATA 00,00,00,00,07,8D,88,B9,BF,70,B7,BB,81,80,00,00
670 DATA 00,00,00,01,03,87,7F,F0,F7,1B,DD,E0,F0,78,00,00
680 DATA 00,00,00,00,08,04,02,1D,01,02,04,08,00,00,00,00
690 DATA 00,00,00,00,88,90,A0,40,5C,A0,90,88,00,00,00,00
700 DATA 00,00,1F,01,00,40,A1,5F,AF,43,00,00,0F,00,07,00
710 DATA 00,10,BF,40,78,FC,E6,E2,F3,F1,FF,7E,80,01,FE,00
720 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,03,01,00,00,00,00,00,00
730 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,C0,80,00,00,00,00,00,00
740 DATA 00,00,78,FE,FF,FE,78,00,00,00,78,FE,FF,FE,78,00
750 DATA 00,80,C0,FF,7F,3F,0F,00,E0,78,3C,3C,1C,1E,1E,1E
760 DATA 3E,7E,FC,FC,F8,F0,E0,00,4E,D9,50,5E,5B,51,5B,EE
770 DATA 71,31,A1,A1,A1,66:'Finished June 8th,1996
```



評…早くもどってきて…（影）

by トッツメ野沢

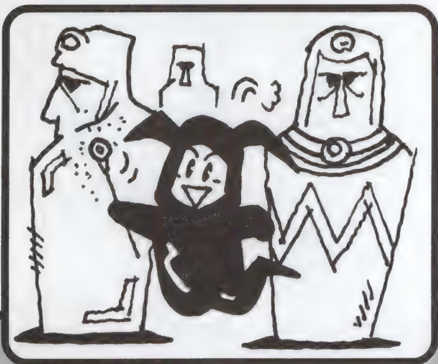


評…大きにありがとさん…（影）

by ichiro

MSX

★なぜか，うちにはPC-8001の電波新聞社のカセットソフト（スペースどんべいだあ，ブラックホール）がある。（秋田市・松田英人14才）……【影：その疑問にお答えしましょう。昔，お父さんが買ったからです。編：連載の「パソ騙せ」も好評ですね。】



グラフィックがとてもgoodなパズルゲーム

バラモンの像(ぞう)

川北　将

ストーリー

ある日，見習い魔法使いのルフィアちゃんは，師匠の言いつけでバラモンの遺跡にあるオーブを取りに行くことになりました。

遺跡の像をくぐり抜け，オーブを奪取(だっしゅ)する（盗む）のが目的のパズルゲームです。

打ち込み手順

まず全部打ち込んでセーブします。このとき，**リスト3**はアスキー・セーブしてください。

はじめに**リスト3**を実行します。これはBASICプログラム全体をチェックするものです。チェック・データはXORとSUMの両方を採用して信頼性を高めています。**第1表**でデータが合っていることを確認してください。なお，REM文とアポストロフィ（'）以降，空白，行番号（ラベルを除く）は無視されるので十分注意してください。

次に**リスト1**をロード後，**リスト3**とMERGEしてRUNし，チェック・データを確認します。結果を返すまでに2～3分ほどかかります。**リスト2**も同様にチェックします。

二つともチェックがすんだら，**リスト1**を実行してデータ・ファイルを作ったあと，**リスト2**を実行し，いよいよプレイ開始です。

遊びかた

RUNしてしばらくすると，うねうね回るタイトルが表示されます。待つのが嫌な人は，RUN直後にESCを押しっぱなしにしておいてください。4 6キーで選び，スペース・キーで決定です。といっても，はじめは1面しか選べないので，スペース・キーを押すだけです。

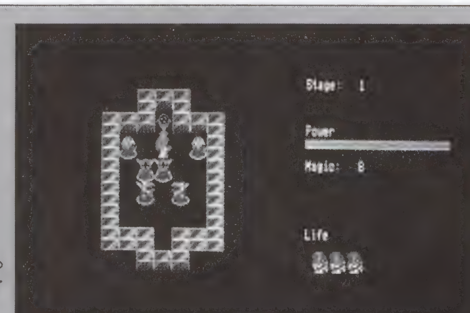
ゲーム中はテンキーで4方向に移動します。

バラモンの像は向いている方向にルフィアちゃんが通るのを妨害します。ただし，壁や別の向きの像に隠れていれば通れます。ここのところは実際やってみればわかります。

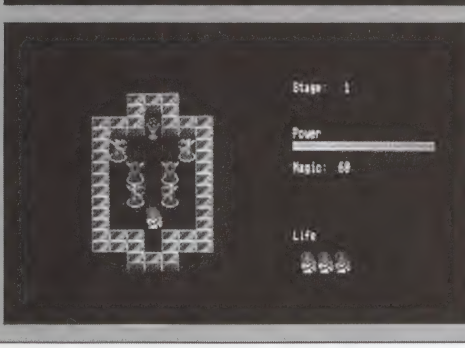
ルフィアちゃんは見習いなので，音と見た目が悪いですが，目のまえにある像を動かす魔法が使えます。使うにはスペース・キーを押し続け，MAGICを消費して画面右のPOWERゲージをためます。消費した分だけゲージがたまります。



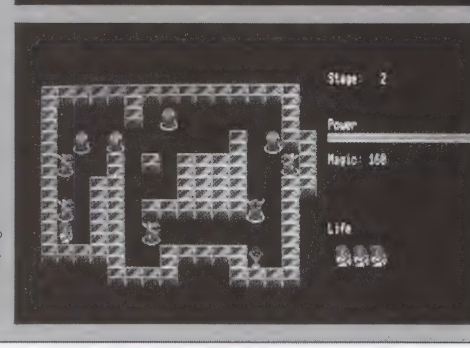
◀《写真1》タイトル画面



▶《写真2》ステージ1。トレーニングの面ですね



◀《写真3》ずらしたり方向を変えたりしてオーブにたどりつこう



▶《写真4》ステージ2。よく考えてMagicを使わないとすぐになくなります

★「影さんのマジック・ボックス」のコーナーがとても良かった。もっとページを増やしてほしい!!（大阪府寝屋川市・FC復活委員長17才）……【影：どうだ!!今月もためになる情報が載ってるだろ。投稿も増えてきて，うれしい限り。増ページも近いか!!】

《第１表》チェック・データリスト

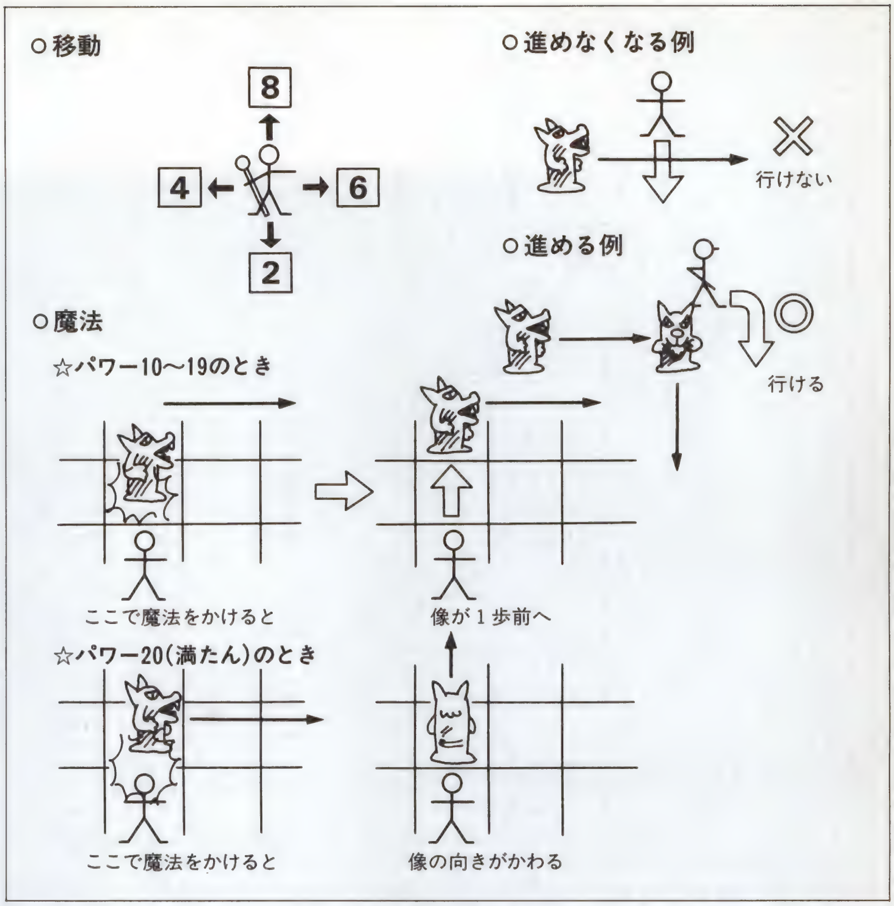
	XOR	SUM
リスト１	18286	303724
リスト２	12386	325364
リスト３	2770	24828

《第２表》主な変数

C( )	グラフィック・データ
D( )	マップデータ
S( )	ステージ・データ
KX( ), KY( )	4方向X, Y増減値データ
G( ), R( ), B( )	フェード処理用色要素
X( ), Y( )	花火の座標
S	現在のステージ
MS	最高ステージ
I0, I1, I9	キースキャン用
X, Y	現在の位置
Z	現在の向き
L	現在の残り人数
M	現在の残り魔力
P	ためたPOWER
C!, S!, P#	花火の表示用数値

《第3表》メモリ・マップ

D980〜E0FF	マップデータ
F280〜F292	裏RAM読み出しサブ・ルーチン



《第１図》ルール

ゲージがある程度たまったら，スペース・キーを離して魔法を発動します。このとき，10〜19ポイントたまっていたら，像を１マス前に動かせます。20ポイント(満タン）だと，像の向きが彼女のいま向いている方向と一緒になります。もちろん，０〜９ポイントしかたまってなかったり，前に像がないときは，スカとなります。MAGICは各面で持ち量が決まっています。フラスコみたいなアイテムを取れば初期値まで回復します。

他に，不死鳥を取るとLIFEが１UPします。逆にトゲに当たると，１減ってしまいます。これらは一度取ると消えてしまい，ゲーム・オーバーとなるまで復活しません。また，不死鳥はLIFEが８のときは取れず，障害物となるので注意しましょう。

ギブアップするときは[ESC]を押します。

クリア条件はオーブを一つ取ることです。コンティニューは一度プレイした面ならどこでも選べるので，何度もチャレンジしてみてください。

コツは，像を動かすのに必要なMAGICをいかに10に押さえるかです。これはスペース・キーを押す，離すのタイミングがすべてです。また，面クリアのとき，MAGICが10以上残っていればボーナスとして１UPします。

エンディングの花火について

花火は，打ち上がるまでに時間がかかるので，落ち着いて待ってください。季節にもぴったりですし，ぜひ全10面クリアしてみてください。コンティニューした面によって打ち上がる花火の数が変わります。最高で７発です。

プログラムについて

一応，８MHz推奨です。４MHzでは動作が重い分，ちょっと簡単になります。

製作期間は３か月。面は簡単だったり，超ムズだったり，いろいろです。花火の効果音のノイズは「長いRRのあとで遅いARをかける」で作っているので，参考までに。

あと，正しく実行できるのにチェッカーに引っかかるときは，無視してください（環境によって結果が変わる恐れがあるので）。逆に，チェックを通っていて，動作がおかしい場合は行番号がまちがっている恐れがあります。行番号をチェックできない理由は，実行前と後でその部分のRAMの内容が変わるからです。

CHECKER FLAG

編：えらく長いプログラムですが，細かいところまでこだわって作ってますね。

Dr.D：画面のフェードイン・アウトやグラフィックなど画面関係はバッチリじゃな。あとは効果音やBGMが欲しいところじゃ。

最後に

88の書籍やアセンブラ類は日高　徹さんのものならまだ入手可能です。88ユーザーの人は捨てる前に考え直してください！

★

★　★

《リスト1》バラモンの像のデータ・ファイル作成プログラム・リスト

```
1000 '------------------------------------------------------------------------
1010 '    The Statue of Balamon        List 1        programed by M.Kawakita
1020 '------------------------------------------------------------------------
1030 CLEAR,&HD97F:DEFINT A-Z:SCREEN 0:CLS 3
1040 DIM C(1331)
1050 FOR P=0 TO 18:S=0:X=0
1060  READ A$,T,B$,C$:A$=A$+B$+C$
1070  FOR I=1 TO LEN(A$)
1080   J=46:GOSUB *DAT:B=24+(P=15)*12:C=A AND 7:D=(P=13)*8
1090   FOR L=0 TO A¥8
1100    PSET(P*24+X MOD B,X¥B-D),C:X=X+1
1110  NEXT L,I
1120   IF S-T THEN CLS 3:BEEP:PRINT"Data error in  No.";P:END
1130 NEXT
1140 GET(432,0)-(455,3),C:FOR P=8 TO 11:PUT(P*24,12),C:NEXT
1150 GET(288,0)-(311,7),C:PUT(288,8),C:PUT(312,0),C
1160 GET(360,0)-(371,7),C:PUT(360,8),C:PUT(372,0),C:PUT(372,8),C
1170 FOR P=0 TO 17:GET(P*24,0)-STEP(23,15),C(P*74):NEXT
1180 '
1190 FOR P=0 TO 9:S=0
1200  FOR X=0 TO 11:READ A$:FOR I=1 TO 8
1210   J=48:GOSUB *DAT
1220   B=&HD980+P*192+X*16+I*2-2:POKE B,A¥11:POKE B+1,A MOD 11
1230  NEXT I,X
1240  READ T:IF S-T THEN CLS 3:BEEP:PRINT"Data error in  Stage";P+1:END
1250 NEXT
1260  BSAVE"BALAMN.CHR",VARPTR(C(0)),2664
1270  BSAVE"BALAMN.MAP",&HD980,1920
1280 CLS 3:PRINT"Completed!!"
1290 END
1300 *DAT
1310  A=ASC(MID$(A$,I)):A=A-J+(A>58)+(A>96)*2+(A>160)*34+(A>176):S=S+A
1320  RETURN
1330 '---  Character Data
1340 DATA az」@1r;i@B/1P2=21WHB<717;1/1O9/9T73B@W131<.L.</131,2312
1350 DATA /W/9<.L.D9.=O/1/.1¥1.151M?@FZ>.<2=G7>.p.3;3.5?/.N6
1360 DATA VC<5.>O5.D.9C1N65WDKN?NOC.x?>?C.ｳW;?CiC
1370 DATA az;q@1j2=2a@1/1/1P1;9W1H9<79/971W1/9T739@1a31<.L.<,2359
1380 DATA /1=i9<.L.<1Ma/1.1¥1.;=1a1FZ5C>1/O/｢2D.>/?7F.VC35?5 "
1390 DATA aF.DC.1>.>i5.D;N6>yCpyCxCaC.;i;
1400 DATA irｷj;Hq@9@2=2Ha/./1/3@1;1@1/q1D/3/1jq<.D131H1/1i<.,2400
1410 DATA Lra9=D/1jW9M.FbW/5;=>.FPW/5<><.5.51Hi;L65.1.7q;6F.
1420 DATA 5.Fy;6ｴiC6ｳWC6CiC
1430 DATA qH;7ｴX2=2@y/1/1@1;171/q7131/1/9@9/q/D/3/1P1/y<.D13,2326
1440 DATA 1H1/q<.L1P1/i=T171PW/M?FXW72=.F.F/1@1W5¥>.51717a;V
1450 DATA .5.1.7.1i;.F.Vｵ;ｴy;.｢」SWC
1460 DATA arｴｽqｷ1@aｷ3/1/./Oz3/D1a1X131D.<irL.<ij1/TG=GH1/1>6,2520
1470 DATA N6M?1@9N3.N32=WR5.><>.;yJ>.5L2ｴF.N;ｴp;5ｵp;>」CO;.C,
1480 DATA arｴｷ1y､171ir1739/a1r3/D1iX131D.<qb1L.<.=W1b1T.MO9H,2533
1490 DATA 1>.V2=a9/9F<.F;qR>.¥ｵJ6N;ｼF.F;ｼp;5ｵ;^;>;」;O;.;,
1500 DATA azｵ1ｷ1q1ｽ1i1ｽ1q/1j171W=61@1@1@9OM.1/1j1/9O=;9@J/1/,2524
1510 DATA 1/q2B/15J5B/a53R>1N1/a5.9F1pqﾋy5.ｳ;yｳ.;iｴC6;WCi;G2,
1520 DATA azｴ1ｷ1q1ｽ1i9ｷ9W=.1/1jBWM1P1P9a=2/1X17Ji29751/9/Ji5,2592
1530 DATA 359F1/dW5<h1>Ji5.ｴ95qﾃ3q5.ｳ;yｳCiC｢.Ci;iC.C,
1540 DATA >?A.].A?>.FOEkEOFG>I5G5I>a48.5W5.84q40y04y=85G58=ｵ,1913
1550 DATA =Y=」=IMYaEｶ=W4.=･MO>.ｴ4.=?>6t6>,
1560 DATA ?4.E6ANa8gOFO>?N.5.QEAEONa56A]85ﾄ8Ua5.56Q]8aIwQao{,1935
1570 DATA i4QUIaMcEAq4.QMA.>G>6t6>,
1580 DATA >WFA6E.4GNG50F0g8?N0EAEQ.5O58]A65」U8ｱ8]Q65.5OQwIO{,1910
1590 DATA oaI=k4qAMA48MO>.8Ec.4O>6A484c6>,
1600 DATA ikﾄ0=0=0=0ｴ5AMA5」FO]0FqF0E8E0Fa>6.6>a4.40E8E0」EAMQ,1938
1610 DATA 464004Q=cEWt.=O>.ｴ.>G>6t6>,
1620 DATA /5/5/5/5/5/5/5/5/5/5/575Z7t75HJ7t75H>97t75H5Pt75H5,1136
1630 DATA @>t75H5@97d75H5@J575/5/5/5/5/5/5/5/5/5,
1640 DATA /R7ｱ79>B7ｱ7B@17ｱ7.971>/B.1/.971.179.B.9./.¦5.R.9/1,1052
1650 DATA 69/?B.7.1?9?9?1G1?1.9?Ba961,
1660 DATA ﾔｱX7ｱ7W7ｴ/O@6/」/6>G76/i=/ｵ/=O4.04/O>?/40.4a407W704」,2492
1670 DATA 48X84ｴ=Y=ｱ]ﾔ6484ﾔ?0=0ﾔ.4048404ｼ=040=040=ｼo,
1680 DATA G151q151i1F1a1F1W1F/51O1F/51G1V/51G1N/1,561,,
1690 DATA ﾔiI60q4W8.I.0y040?cO4?048i8404OE0.Aq8=?=048W4W8=6=,2316
1700 DATA 04IOEG8=6A40.46=8E068=q40=8404?8=a4Q4AG8=646I4A.8W
1710 DATA 404G06A68i4.4.4?8ﾔ64ﾔ6464ﾔ
1720 DATA ﾔﾔﾔﾔﾔﾔ?5/6/5ﾔ.gﾔ5/6/5ﾔ.5/6/5ﾔ5/?5/5ﾄ5X5/5ｴ5b575」5B,2719
1730 DATA X595y5ﾛ5」ｳﾔﾔﾔ,
1740 DATA >6ﾎ6>.>?ｶ6>GN6c.Nyｧ,615,,
1750 '---  Stage Map Data
1760 DATA 00000000,00000000,0005z000,005{ｨz00,005ROL00,00511500
1770 DATA 00532500,00500500,005o5o00,0006{000,00000000,00000000,617
1780 DATA 00000000,00000000,p{ｻ{{{j,j06ｽ000j,j]]0054z,m0juoo0L
1790 DATA j5j0oo0p,m5j{{<j,j5jR000j,{{j5{z｢j,00{{06{u,00000000,2981
1800 DATA 0pj05z00,5v{{{B{z,5000319ﾉ,5R4tjR05,536pp36p,500jm=0j
1810 DATA 5R0jm0<j,5RGjm10j,500jm00j,6jpu{q5u,0{u00{{0,00000000,2658
1820 DATA 05{{z00,5{0006z0,575RA050,56{<M{50,51cRcK50,p000006j
1830 DATA j@S]H>]j,j6zGd{0j,z05<W05u,6z6Ge5{0,05000500,06{{{{00,2349
1840 DATA p[{v{{{j,j70]]70j,j044400j,j0e]X]0j,j2w43x0j,jRGGRRGj
1850 DATA j2w13x0j,j0MGB<0j,j021100j,j70<<70j,{{{y{{{u,00000000,2964
1860 DATA 005{{{{z,00500005,05{3<uRﾉ,050U40cd,5{34b05{,503a3<W0
1870 DATA 5432=W{0,53=10500,50605{00,5ﾗ04d000,6{{{{000,00000000,1818
1880 DATA 00000000,000pz000,005uｨj00,00p<1z00,05v00Mj0,05R002j0
1890 DATA 0503G0j0,06j005u0,00z0<p00,006j5u00,000{{000,00000000,1371
1900 DATA p{{{{{{z,tｶｶｶｶｶｶﾉ,rd{z{{xｳ,rp050<0ｳ,rj050｢0p,rj05uuzu
1910 DATA rj0oROL0,rj5{00{z,r{{9ﾂﾂﾂ5,rﾄ0hﾂﾂﾂ5,{{z0ﾂﾂﾂ5,006{{{{{,5353
1920 DATA p{{{{{{z,m=7=<G35,m0GR0<15,m0GURH15,m0RR0<T5,k?0c<<35
1930 DATA j0000005,m^0030u5,m0R0<]05,m=03US45,m00R00]5,{{{{{{{{,2582
1940 DATA ﾎﾎﾎﾉuzﾍﾂ,ﾎﾎﾎﾉOｱﾍﾎ,ﾎﾎﾎﾉ]pﾍﾂ,ﾎﾎﾉ{2tﾍﾎ,ﾎﾎﾉ00tﾍﾂ,ﾎﾉ{6p｡ﾃﾍ
1950 DATA ﾎﾉ0]tﾎﾂﾍ,ﾉ{6p｡ﾎﾃﾂ,ﾉ0]tﾎﾎﾃﾍ,p6p｡ﾂﾃﾎﾎ,j]tﾎﾃﾍﾎﾎ,{{｡ﾎﾂﾃﾎﾎ,8760
```

《リスト2》バラモンの像のメイン・プログラム・リスト

```
1000 '--------------------------------------------------------------------------
1010 '     The statue of Balamon        List 2      programed by M.Kawakita
1020 '--------------------------------------------------------------------------
1030 *INIT
1040  NEW CMD:CMD PAL:CLEAR,&HD97F:DEFINT A-Z
1050  SCREEN 0,2:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,,7
1060  DIM C(1331),D(15,11),S(2,9),KX(4),KY(4),G(7),R(7),B(7),X(31),Y(31)
1070  S=0:MS=0
1080   BLOAD"BALAMN.CHR",VARPTR(C(0))
1090  DEF FND(X,Y)=&HD980+S*192+Y*16+X
1100  DEF FNX(I)=X1+KX(Z)*I:DEF FNY(I)=Y1+KY(Z)*I
1110  FOR I=1 TO 4:READ KX(I),KY(I):NEXT
1120  FOR I=0 TO 7:READ G(I),R(I),B(I):NEXT
1130  FOR I=0 TO 9:READ S(0,I),S(1,I),S(2,I):NEXT
1140 *TITLE
1150  CLS 3:L=3
1160  F=(INP(9)=127):IF F THEN 1190
1170  FOR I=0 TO 639:LINE(I,0)-(639-I,199),I¥10 AND 7:NEXT
1180  FOR I=0 TO 199:LINE(0,199-I)-(639,I),I¥ 5 AND 7:NEXT
1190  SCREEN,0
1200  GOSUB *KCR
1210  LOCATE 26,11:PRINT"--  The statue of Balamon  --"
1220  LOCATE 24,14:PRINT"Please select the stage to play !!"
1230  LOCATE 26,16:PRINT LEFT$("1  2  3  4  5  6  7  8  9  10",MS*3+2)
1240  COLOR@(26+S*3,16)-(27+S*3,16),2
1250  CMD PLAY"T200@0V9O5C24"
1260  I$=INKEY$:K=VAL(I$):S=S+(K=4 AND S>0)-(K=6 AND S<MS)
1270  IF F=0 THEN I=I+1+S¥3 AND 7:FOR J=0 TO 7:CMD PAL J,I+J AND 7:NEXT
1280  IF I$=""THEN 1260 ELSE IF I$<>" "THEN 1230
1290   BLOAD"BALAMN.MAP"
1300 '
1310  GOSUB *FOT
1320  CLS 3:LOCATE 23,11:PRINT"***  Stage";S+1;" Game start !!  ***"
1330  FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 15:D(X,Y)=PEEK(FND(X,Y)):GOSUB *CPT:NEXT X,Y
1340  GOSUB *FIN
1350  LOCATE 50, 3:PRINT USING"Stage:  ##";S+1
1360  LOCATE 50, 7:PRINT"Power"
1370  LOCATE 50,16:PRINT"Life"
```


★パソコン通信をやっている友人とのモラルの格差を思い知り，パソコン通信を断念すべきだと考え始める今日このごろ…アドバイスをッ!!（愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ24才）……【編：今月の通信特集いかがでしたか？ユーザーの声もあり充実してたでしょ。】

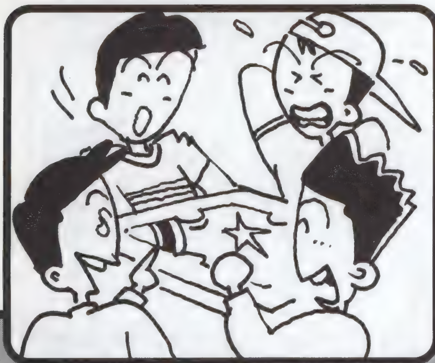
```
1380  X1=S(0,S):Y1=S(1,S):M=S(2,S):Z=1
1390  GOSUB *LIF
1400  I0=INP(0):I1=INP(1):I9=INP(9)
1410  IF I9=127 THEN *DWLF
1420  IF I9=191 THEN I=(P<20 AND M>0):P=P-I:M=M+I ELSE IF P THEN GOSUB *MAGIC
1430  LOCATE 50,10:PRINT USING"Magic: ###";M
1440  PUT(X1*24,Y1*16),C((Z*2-2+C¥4)*74),PSET:C=C+P¥5+1 AND 7
1450  LINE(400,66)-STEP(P*P¥2,5),2,BF:LINE-(600,66),6,BF:LINE-(400,71),,B
1460  I=D(X1,Y1):ON(I>6)*(6-I)GOTO *WIN,*DWLF,*UPLF,*MGPL
1470  I=-(I0=251)-(I0=239)*2-(I0=191)*3-(I1=254)*4:IF I=0 OR I>4 THEN 1400
1480  Z=I:X=FNX(1):Y=FNY(1)
1490  IF D(X,Y)AND D(X,Y)<7 OR D(X,Y)=9 AND L=8 THEN 1400
1500  ON Z¥2 GOTO 1540
1510  FOR I=X-1 TO  0 STEP -1:A=D(I,Y):IF A=0 OR A>6 THEN NEXT
1520  FOR I=X+1 TO 15         :B=D(I,Y):IF B=0 OR B>6 THEN NEXT
1530  IF A=3 OR B=2 THEN 1400 ELSE 1570
1540  FOR I=Y-1 TO  0 STEP -1:A=D(X,I):IF A=0 OR A>6 THEN NEXT
1550  FOR I=Y+1 TO 11         :B=D(X,I):IF B=0 OR B>6 THEN NEXT
1560  IF A=1 OR B=4 THEN 1400
1570  I=X1:J=Y1:GOSUB *CLE:X1=X:Y1=Y:GOTO 1400
1580 *MAGIC
1590  I=FNX(1):J=FNY(1):X=FNX(2):Y=FNY(2):GOSUB *MAG:P=P¥10:K=D(I,J)
1600  IF P*K=0 OR K>4 OR X<0 OR X>15 OR Y<0 OR Y>15 THEN 1630
1610  IF P=1 AND D(X,Y)THEN 1630
1620  GOSUB *MAG:ON P GOSUB 1640,1650:GOSUB *CPT
1630  P=0:RETURN
1640  SWAP D(I,J),D(X,Y):GOTO *CLE
1650  D(I,J)=Z:X=I:Y=J  :GOTO *MAG
1660 *WIN
1670  CMD PLAY"T200@23L8V12O5DDDEEEF+F+F+G+G+G+A1"
1680  GOSUB *FOT
1690  LOCATE 26,11:PRINT"***  Stage";S+1;" clear !!  ***"
1700  FOR I=0 TO 4000:NEXT
1710  IF M<10 OR L=8 THEN 1760
1720  CMD PLAY"T120@0L64GRV9G"
1730  LOCATE 28,14:PRINT"---  Bonus  trophy  ---"
1740  LOCATE 32,16:PRINT"Life  + 1 up !!"
1750  L=L+1:GOSUB *LIF
1760  FOR I=0 TO 4000:NEXT
1770  S=S+1:IF S=10 THEN *ENDING ELSE 1320
1780 *UPLF
1790  I$="T210V12@48O8E8F4"
1800  IF L<9 THEN L=L+1:GOTO 1840 ELSE 1470
1810 *DWLF
1820  I$="T190V12@29O3D48R16E4"
1830  L=L-1
1840  CMD PLAY I$
1850  IF L THEN IF I9=127 THEN 1310 ELSE D(X1,Y1)=0:POKE FND(X1,Y1),0:GOTO 1390
1860  GOSUB *FOT:I$="T120V9@24O3L8"
1870  M1$=I$+"V12O5{E-FE-}4DCD1L16V9DV8DV7DV6DV5DV4DV3DV2DV1D"
1880  M2$=I$+"A1.V4AV3AV2AV1A"
1890  M3$=I$+"B1.V4BV3BV2BV1B"
1900  CMD PLAY M1$,M2$,M3$
1910  LOCATE 28,11:PRINT"***  Game  over !!  ***"
1920  WAIT 9,192,255
1930  IF S>MS THEN MS=S
1940  GOTO *TITLE
1950 *MGPL
1960  CMD PLAY"T180V12@7L16O6CDEFG"
1970  M=S(2,S):D(X1,Y1)=0:GOTO 1400
1980 *ENDING
1990  WIDTH 80,20:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):P=7-MS/1.5
2000  CMD PLAY"T156V8@12O4L8CCCDDDEEEL7FFFL5GGGL3AAAB2B2>C1"
2010  COLOR 5:LOCATE 22,19:PRINT"Please wait to set off the fireworks.";
2020  COLOR 1:LOCATE 32,17:PRINT"Congratulations!!"
2030  COLOR 6:LOCATE 30,18:PRINT"Your Score :";
2040  WINDOW(-320,-80)-(319,119)
2050  P#=3.1415926535898#/16:C!=COS(P#):S!=SIN(P#)
2060  FOR F=1 TO P:S=F*4:GOSUB *FIRE:COLOR F:PRINT"♡";:NEXT
2070  COLOR 7:LOCATE 29,10:PRINT"---  T H E · E N D  ---"
2080  GOSUB *KCR
2090  END
2100 *FIRE
2110  FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT
2120  FOR J=2 TO 7
2130   X=100:Y=0
2140   FOR I=0 TO 31
2150    X(I)=X*J*S¥100:Y(I)=Y*J*S¥200:PSET(X(I),Y(I)),J
2160    K=X:X=X*C!-Y*S!:Y=K*S!+Y*C!
2170  NEXT I,J
2180  COLOR=(1,6):CMD PLAY"T152V8@15O5C2"
2190  FOR I=0 TO 119:LINE(0,119-I)-STEP(0,1),1,,,XOR:NEXT:PRESET(0,0)
2200  CMD PLAY"T160V15@45O1C4L8V10CV8CV6CV4CV2CV0C"
2210  FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,F):FOR J=0 TO I^3*2:NEXT:COLOR=(I-1,0):NEXT:K=0
2220  FOR J=0 TO 255
2230   IF RND*K<4 THEN K=K+1:CMD PLAY"O2L48@49C@43C"
2240   I=I+5 AND 31:PRESET(X(I),Y(I))
2250   X(I)=X(I)+RND*8-4:Y(I)=Y(I)-(RND*7<2)*200+RND*10+5:PSET(X(I),Y(I))
2260  NEXT
2270  CLS 2
2280  RETURN
2290 '---  Sub
2300 *FIN:CLS:FOR I=0 TO 7        :GOSUB 2320:NEXT:        RETURN
2310 *FOT:CLS:FOR I=7 TO 0 STEP -1:GOSUB 2320:NEXT:CLS 3:RETURN
2320      FOR J=0 TO 7:CMD PAL J,(G(J)*I¥7)*64+(R(J)*I¥7)*8+B(J)*I¥7:NEXT
2330      RETURN
2340 *CPT:IF D(X,Y)THEN PUT(X*24,Y*16),C((D(X,Y)+7)*74),PSET
2350      RETURN
2360 *CLE:LINE(I*24,J*16)-STEP(23,15),0,BF:RETURN
2370 *MAG:FOR K=1 TO 11:GOSUB 2380:BEEP 1:BEEP 0:GOSUB 2380:NEXT:RETURN
2380      CIRCLE((I+X1+1)*12,(J+Y1+1)*8),K*2,6,,,,XOR:RETURN
2390 *LIF:FOR I=0 TO 7:ON 1-(I<L)GOSUB 2400,2410:NEXT:RETURN
2400      LINE(408+I*24,144)-STEP(23,15),0,BF:RETURN
2410      PUT(408+I*24,144),C,PSET:RETURN
2420 *KCR:WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
2430 '---  Data
2440 DATA,1,-1,,1,,,-1
2450 DATA,,,,,7,,7,,,,4,3,,,5,7,2,7,7,,7,7,7
2460 DATA 8,7,60,1,8,160,3,9,95,7,5,40,7,5,50
2470 DATA 8,5,90,7,8,110,7,10,20,14,10,150,1,10,61
```

《リスト3》 Basic programのチェック・リスト

```
100 '-------------------------------------------------------------------------
110 '     Basic program checker          List 3      Programed by M.Kawakita
120 '-------------------------------------------------------------------------
130 DEFINT A-Z:P=&HF280
140 FOR I=0 TO 18:READ D$:POKE P+I,VAL("&H"+D$):NEXT
150 DEF USR=P
160 L=1:S=0:T#=0
170 D=L:L=USR(D)+USR(D+1)*256:D=D+4:IF L=0 THEN 240
180 A=USR(D):B=USR(D+1):C=USR(D+2)
190 IF A=13 OR A=14 THEN D=D+3:GOTO 180
200 IF A=32 THEN 230
210 IF D=L-1 OR A=143 OR A=58 AND B=143 AND C=233 THEN 170
220 S=S XOR A*A/2:T#=T#+A
230 D=D+1:GOTO 180
240 PRINT"check data (xor):";S:" (sum):";T#
250 END
260 DATA DB,70,4F,16,80,5E,23,7E,D3,70,36,00,2B,1A,77,79,D3,70,C9
```



★就職はやめて，ゲームスクールで技術を学ぶことにしました。夢は見るだけでなく，夢を追わねば!!（神奈川県横浜市・RAITEI 22才）……【編：どこの学校に入学するのかな？今度，学校特集で取材に行ったときは，声をかけてちょうだいな。】



みんなでやると楽しさ倍増のボードゲーム

SPACE IN THE WAR

TAS

内容

はっきり言ってしまうと「ボードゲーム」なのですが，けっこういろんなところに気を配って制作したつもりですので，少々長いですががんばって打ち込んでみてください。

遊びかた

お決まりの[8][6][4][2]で移動します。画面がQuarter Viewなので，最初は移動方向に多少の戸惑いがあるかもしれませんが，すぐに慣れるでしょう。

あと，[Y][N]は「はい」「いいえ」で，スペース・キーは決定です。

タイトル表示後，何人でプレイするか聞いてきますので，2～4までの数字を入力してください。また，その後PLAYER nと表示が出ますので，そのプレイヤーが人間の場合[1]，CPUなら[1]以外のキーを押してください。

ルールは，占領した場合，その「マス」が中立のときはそのレベル，敵国のときは自艦隊数がレベルに反映されます。毎ターン終了時にレベルが3％アップし，2％がキャッシュとして軍資金に加えられます。

このゲームは基本的にゲーム・オーバーがありません。戦闘に敗れても戦艦数が30になって再スタートします。

燃料は0になると自艦隊数が1割ずつ減少していきます。

プログラムについて

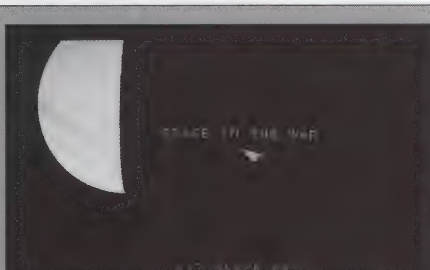
変数とラベルについては**第1表**を参考にしてください。マップチップの作成においてDRAW文を使用していますが，初心者にはちょっとむずかしいかもしれません。改造については，MAINルーチンはあまりいじらないようにして，イベントの種類などを増やしてみるのもいいかもしれません。機種によるウエイトは計測していません(すいません)。家のパソコンに合わせてWAの値が大きくなっています。お好みの速度に調整してください。

タイトルは入力せずに＊TITLE RETURNとだけにしてもかまいませんが，速度の速い機種の人はがんばって入力してみてください。ちょっとだけ凝ってみました。

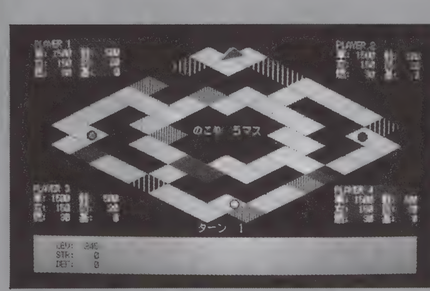
CHECKER FLAG

つぐ美：すごく美しい画面構成をしてるわね～★タイトル画面のアニメーションもすっごく素敵よ。センス抜群ってとこかしら。

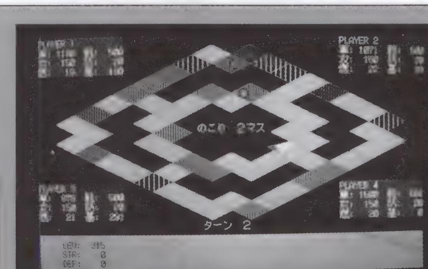
影：ただ…ダメージを受けるマス目って誰もひっかからないんじゃないの？一方通行の道を作るとかして不運にもそこに止まるような仕掛けとかを付けるとよかったかな？



▲《写真1》超カッコいいアニメーションのタイトルだ



▲《写真2》立体的な視点で見れるボードがまたカッコいい



▲《写真3》マス目をよく見て自分に有利に進めよう！

★ベーマガのホームページを作るのなら，創刊号からのプログラムをダウン可能にしてはいかが？(神奈川県横浜市・小河竜平23才)……【**編**：それはいい考えですね。これだけの資産があるんですものね。**影**：はやく実現できるように編くんたのむよ。**編**：えっ？】

あとがき

「でばぐ」が大変でした。どーしてこういうゲームって「虫」が大量発生するんだろう？

もっと短く作るつもりがチョッチ長く…。ごめんね(；_；)。

《第1表》変数表（主だったもの）

変数	内容
CH%(,)	マップチップ・キャラクター・データ
CR%(,)	キャラクター・グラフィック・データ
WA!	ウエイト（最大32768）
MS$(,)	メッセージ・データ
UD( ), UD2( )	パラメータUP & DOWN
PR(,)	プレイヤー・パラメータ
X( ), Y( )	プレイヤー座標
F(,), G(,)	移動用定義関数
PL( )	プレイヤー・フラグ
MD%(,)	マップデータ
ML%(, ,)	マップチップ・パラメータ
CC( )	画面効果用
MK( )	キャラクター向き
ラベル	
＊INITIARIZE	初期設定および変数クリア
＊MAIN	メイン・ルーチン
＊ENDING	総合評価処理
＊MOVE	1チップ移動処理
＊CHIP	マップチップDRAW
＊MDRAW	マップデータ・セット
＊MDRAW2	マップチップ描画
＊CHR	キャラクター・データ・リード
＊CHRERASE	キャラクター消去
＊CHRPUT	キャラクター描画
＊SCSET	画面設定
＊ROULETTE	ルーレット処理
＊EVENT	イベント・ジャンプ
＊LIP	バッド・イベント
＊GOOD	グッド・イベント
＊SUPPLY	燃料補給処理
＊AR	停止時処理
＊FIGHT	戦闘処理
＊GRA	画面効果
＊TAS	移動しないキャラクター描画
＊YN	YES/NO判定
＊MSC	マップ・パラメータ表示
＊NONE	停止時処理（占領）
＊EVA	イベント総括処理
＊SENRYO	占領処理
＊WIN	戦闘勝利
＊LOSE	戦闘敗北
＊WAKEY	キー入力待ち
＊TITLE	タイトル処理
＊MDATA	マップデータ
＊TDATA	グラフィック・パターン・データ
＊COLORDATA	カラーデータ
＊CHRXYDATA	キャラクター初期位置
＊CHRGET	キャラクター描画データ
＊MSDATA	メッセージおよび諸パラメータ

SPACE IN THE WARのプログラム・リスト

```
1000 '
1010 '***** SPACE IN THE WAR    Programed by LIP & TAS in 1996
1020 '
1030 *INITIARIZE
1040    CLEAR ,&H8000:SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25
1050    COLOR 7,0,0,0,2:CLS 3:OUT &HA6,1:CLS 3
1060    DIM CH%(520,8),CR%(600,4)
1070    RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):WA!=32768!:RO$="1234567"
1080    DEF FNF(X,Y)=X*32-Y*32+288:DEF FNG(X,Y)=X*16+Y*16
1090    RESTORE *MSDATA:FOR I=0 TO 5
1100    READ MS$(I,0),MS$(I,1),MS$(I,2),UD(I),UD2(I):NEXT I
1110    FOR I=0 TO 2:READ MSC$(I):NEXT I
1120    FOR I=0 TO 3:RESTORE 3630:FOR W=0 TO 4:READ PR(I,W):MK(I)=I:NEXT W,I
1130    RESTORE *COLORDATA:PI=3.1415926#/180
1140    FOR I=0 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT I:DEFSNG A-Z
1150    GOSUB *CHR:GOSUB *TITLE:GOSUB *CHIP:GOSUB *MDRAW
1160    X(0)=1:X(1)=8:X(2)=1:X(3)=8:Y(0)=1:Y(1)=1:Y(2)=8:Y(3)=8
1170    DEF FNF(X,Y)=X*32-Y*32+288:DEF FNG(X,Y)=X*16+Y*16
1180    FOR I=0 TO 3:PL(I)=1:NEXT I
1190    COLOR 7:LOCATE 30,21:PRINT "プレイヤーの人数は？（2－4）"
1200    Q=VAL(INPUT$(1))
1210    IF Q<2 OR Q>4 THEN 1190 ELSE Q=Q-1:LOCATE 30,22:PRINT"PLAYER"
1220    FOR I=0 TO Q:LOCATE 36,22:PRINT I+1:K$=INPUT$(1)
1230    IF K$="1" THEN PL(I)=0 ELSE PL(I)=1
1240    NEXT
1250 *MAIN
1260    FOR P=0 TO Q:PR(P,5)=0:NEXT P
1270    FOR I=0 TO 9:FOR W=0 TO 9
1280    IF MD%(W,I)<3 OR MD%(W,I)>6 THEN 1320
1290    ML%(W,I,0)=ML%(W,I,0)*1.02
1300    PR(MD%(W,I)-3,5)=PR(MD%(W,I)-3,5)+ML%(W,I,0)
1310    PR(MD%(W,I)-3,0)=PR(MD%(W,I)-3,0)+INT(ML%(W,I,0)*.03)
1320    NEXT W,I:IF TN=50 THEN *ENDING
1330    FOR P=0 TO Q:SCREEN,3:COLOR=(1,&HFFF)
1340    FOR I=0 TO 1:OUT &HA6,I:CLS 3
1350    LINE(0,328)-(639,391),8,BF
1360    FOR W=0 TO 1:FOR S=0 TO 1:DX=S*62:DY=W*15:A=S+W*2
1370    LINE(DX*8,DY*16)-(DX*8+143,DY*16+63),11+A,BF:NEXT S,W,I
1380    GOSUB *MDRAW2:GOSUB *SCSET:SCREEN,0
1390    PX=X(P):PY=Y(P):MVX(0)=-1:MVY(0)=-1
1400    OUT &HA6,1:GOSUB *TAS:OUT &HA6,0:GOSUB *TAS
1410    GOSUB *CHRPUT:A=MD%(PX,PY):IF A>2 AND A<7 AND P<>A-3 THEN GOSUB *AR
1420    IF TP2=1 THEN TP2=0:GOSUB *ROULETTE ELSE GOSUB *ROULETTE
1430    ZL=15:ZIY=-1:ZIX=0:GOSUB *MOVE:MSX=0:MSY=-15
1440    MVX(1)=X(P):MVY(1)=Y(P):MT=1
1450    PX=X(P):PY=Y(P):CLS:GOSUB *MSC:GOSUB *SCSET
1460    IF MV=0 THEN 1630
1470    LOCATE 33,9:PRINT"のこり";AKCNV$(STR$(MV));"マス"
1480    GOSUB *GRA:IF PL(P)=1 THEN 1510
1490    IY=(INP(&HE0)=191 AND PY<>0)-(INP(&HE0)=239 AND PY<>9)
1500    IX=(INP(&HE1)=254 AND PX<>0)-(INP(&HE0)=251 AND PX<>9):GOTO 1550
1510    IY=INT(RND*3)-1:IX=0:IF IY=0 THEN IX=INT(RND*3)-1
1520    IF PY+IY=-1 OR PY+IY=10 THEN IY=0
1530    IF PX+IX=-1 OR PX+IX=10 THEN IX=0
1540    IF MVX(MT-1)=X(P)+IX AND MVY(MT-1)=Y(P)+IY THEN 1510
1550    IF ABS(IX+IY)=0 OR MD%(PX+IX,PY+IY)=-1 THEN 1480
1560    MK(P)=-IY+1-(IX-1)*ABS(IX)
1570    A=FNF(PX,PY):B=FNG(PX,PY):X(P)=X(P)+IX:Y(P)=Y(P)+IY
1580    IF MVX(MT-1)=X(P) AND MVY(MT-1)=Y(P) THEN MT=MT-2:C=-1 ELSE C=1
1590    ZIX=(FNF(X(P),Y(P))-A)/16:ZIY=(FNG(X(P),Y(P))-B)/16
1600    ZL=15:GOSUB *MOVE:MT=MT+1:MVX(MT)=X(P):MVY(MT)=Y(P):MV=MV-C
1610    PR(P,4)=PR(P,4)-C:IF PR(P,4)=-1 THEN PR(P,4)=0
1620    GOTO 1450
1630    ZL=15:ZIY=1:ZIX=0:GOSUB *MOVE:MSX=0:MSY=0
1640    IF PR(P,4)=0 THEN PR(P,1)=INT(PR(P,1)*.9):GOSUB *SCSET
1650    GOSUB *EVENT
1660    NEXT P:TN=TN+1:GOTO *MAIN
1670 *ENDING
1680    OUT &HA6,0:OUT &HA4,0:COLOR 0
1690    LINE(100,100)-(540,300),7,BF:LOCATE 30,9:PRINT "TOTAL SCORING"
1700    E=0:FOR S=0 TO Q:MK(S)=S:PX=4:PY=8:P=S:GOSUB *CHRPUT
1710    COLOR 0:LOCATE 31,12:PRINT"基地総合力 :";PR(S,5);"      "
1720    GOSUB *WAKEY:GOSUB *CHRERASE:IF E<PR(S,5) THEN E=PR(S,5):F=S
1730    NEXT S:COLOR 0:LOCATE 35,15:PRINT "総合優勝":MK(F)=0:P=F:GOSUB *CHRPUT
1740    GOSUB *WAKEY:END
1750 *MOVE
1760    FOR S=0 TO ZL
1770    SC=SC XOR 1:OUT &HA6,SC
1780    GOSUB *CHRPUT:OUT &HA4,SC:OUT &HA6,1-SC:GOSUB *CHRERASE
1790    FOR K!=0 TO WA!/500:GOSUB *GRA
1800    FOR L!=0 TO WA!/1000:NEXT L!,K!,S:MX=0:MY=0:RETURN
1810 *CHIP RESTORE *TDATA:FOR I=0 TO 7:READ A$:CLS 2
1820    DRAW"NA0C0R29C1M33,0M62,14M63,15M62,16M31,31M30,30M1,16M0,15M1,14M29,0"
1830    B$="":FOR W=0 TO 3:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,W*2+1,2))):NEXT W
1840    PAINT(31,15),B$,1:GET@(0,0)-(63,31),CH%(520,I):NEXT I
```

★ぜひ，インターネットのプロバイダーの特集をしてください。数が多すぎて，どこを選んでいいのかわかりません！（東京都北区・仲田　肇26才）……【編：グッド・タイミングとはこのこと。今月の通信特集で，プロバイダー紹介もやってますよ。】

```
1850    RETURN
1860 *MDRAW RESTORE *MDATA:CLS 2
1870    FOR I=0 TO 9:READ A$:A=VAL("&H"+LEFT$(A$+"0",4))
1880    LINE(0,I)-(15,I),1,,A:NEXT I
1890    FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 9:MD%(X,Y)=POINT(X,Y)*8-1
1900    ML%(X,Y,0)=RND*300+50:NEXT X,Y
1910    FOR W=0 TO 2:FOR I=0 TO 4
1920    X=INT(RND*10):Y=INT(RND*10):IF MD%(X,Y)<>7 THEN 1920
1930    MD%(X,Y)=W:NEXT I,W:CLS 2:RETURN
1940 *MDRAW2
1950    FOR I=0 TO 9:FOR W=0 TO 9:X=FNF(W,I):Y=FNG(W,I)
1960    IF MD%(W,I)=-1 THEN 1980
1970    FOR S=0 TO 1:OUT &HA6,S:PUT@(X,Y),CH%(520,MD%(W,I)),OR:NEXT S
1980    NEXT W,I:RETURN
1990 *CHR
2000    RESTORE *CHRGET:FOR I=0 TO 3:FOR W=0 TO 7:READ LX(W,I),LY(W,I):NEXT W,I
2010    RESTORE *CHRXYDATA:FOR I=0 TO 3:READ KX(I),KY(I):NEXT I
2030    RETURN
2040 *CHRERASE A=FNF(PX,PY)+MX+MSX:B=FNG(PX,PY)+MY+MSY
2050    PUT@(A,B-1),CR%(600,P),PSET:MX=MX+ZIX:MY=MY+ZIY:RETURN
2060 *CHRPUT
2070    A=FNF(PX,PY)+MX+MSX:B=FNG(PX,PY)+MY+MSY
2080    GET@(A,B-1)-(A+63,B+31),CR%(600,P):A=A+ZIX:B=B+ZIY
2090    PSET(A+LX(0,MK(P)),B+LY(0,MK(P))),8
2100    FOR I=1 TO 5:LINE -(A+LX(I,MK(P)),B+LY(I,MK(P))),8:NEXT I
2110    FOR I=0 TO 1:PAINT(A+LX(I+6,MK(P)),B+LY(I+6,MK(P))),3+P+I*8,8:NEXT I
2120    RETURN
2130 *SCSET
2140    COLOR 7:LOCATE 34,19:PRINT"ターン";AKCNV$(STR$(TN+1))
2150    FOR I=0 TO 1:FOR W=0 TO 1:DX=W*62:DY=I*15:A=W+I*2
2160    LOCATE DX,DY:PRINT"PLAYER";A+1:LOCATE DX,DY+1
2170    FOR S=0 TO 5:LOCATE DX+(S MOD 2)*10,DY+S¥2+1
2180    PRINT KMID$(MS$(S,0),1,2);":";:PRINT USING"#####";PR(A,S)
2190    NEXT S,W,I:RETURN
2200 *ROULETTE
2210    CM=0:A!=WA!:B=0:C!=0:D=INT(RND*4)+4:COLOR 7:LOCATE 39,9:PRINT"V"
2220    IF INKEY$="" THEN ELSE IF B=0 THEN B=1 ELSE C!=WA!*2
2230    IF PL(P)=1 THEN CM=CM+1:IF CM=8 THEN B=1 ELSE IF CM=28 THEN C!=WA!*2
2240    LOCATE 33,10:PRINT AKCNV$(RO$):RO$=RIGHT$(RO$,7-B)+LEFT$(RO$,B)
2250    A!=A!+C!:FOR W!=0 TO A!/5:NEXT W!:IF A!<WA!*D*2 THEN 2220
2260    MV=VAL(MID$(RO$,3,1)):RETURN
2270 *EVENT
2280    TP=1:CP=MD%(PX,PY):COLOR 0
2290    ON CP+1 GOSUB *LIP,*GOOD,*SUPPLY,*AR,*AR,*AR,*AR,*NONE
2300    COLOR 7:TP=0:GOSUB *WAKEY:RETURN
2310 *LIP
2320    F=1:FL=-.5:ID=INT(RND*6):GOTO *EVA
2330 *GOOD
2340    F=0:FL=1:ID=INT(RND*6):GOTO *EVA
2350 *SUPPLY
2360    F=0:FL=2:ID=4:GOTO *EVA
2370 *AR A=MD%(PX,PY)-3
2380    IF A<>P THEN ELSE IF ML%(PX,PY,0)=<PR(P,0) THEN 2450 ELSE RETURN
2390    COLOR 0:LOCATE 20,21:PRINT"戦闘しますか？（Y／N）"
2400    GOSUB *MSC:GOSUB *YN:TP2=0:IF YN=1 THEN *FIGHT
2410    IF TP=0 THEN TP2=1:RETURN
2420    PR(P,0)=PR(P,0)-ML%(PX,PY,0)/5:PR(A,0)=PR(A,0)+ML%(PX,PY,0)/5
2430    IF PR(P,0)<0 THEN PR(P,0)=0
2440    RETURN
2450    A=ML%(PX,PY,0)/10:IF PR(P,0)<A THEN RETURN
2460    LOCATE 20,21:PRINT"補充しますか？（Y／N）":GOSUB *YN
2470    IF YN=0 THEN RETURN ELSE PR(P,1)=PR(P,1)+A
2480    PR(P,0)=PR(P,0)-A:ML%(PX,PY,0)=ML%(PX,PY,0)-A:RETURN
2490 *FIGHT
2500    CLS:COLOR 0
2510    LOCATE 35,21:PRINT"攻撃ターン":GOSUB *SCSET:GOSUB *ROULETTE
2520    DAM%=(1+MV/10)*PR(P,2)-ML%(PX,PY,2):IF DAM%<0 THEN DAM%=0
2530    PR(P,2)=PR(P,2)+2:COLOR 0
2540    LOCATE 35,21:PRINT"ダメージ";AKCNV$(STR$(DAM%)+"!"):GOSUB *WAKEY
2550    ML%(PX,PY,0)=ML%(PX,PY,0)-DAM%:IF ML%(PX,PY,0)=<0 THEN *WIN
2560    CLS:COLOR 0
2570    LOCATE 35,21:PRINT"防衛ターン":GOSUB *SCSET:GOSUB *ROULETTE
2580    DAM%=ML%(PX,PY,1)*2-(1+MV/10)*PR(P,3):IF DAM%<0 THEN DAM%=0
2590    PR(P,3)=PR(P,3)+1:COLOR 0
2600    LOCATE 35,21:PRINT"ダメージ";AKCNV$(STR$(DAM%)+"!"):GOSUB *WAKEY
2610    PR(P,1)=PR(P,1)-DAM%:IF PR(P,1)=<0 THEN *LOSE ELSE RETURN
2620 *GRA
2630    CC(2)=CC(2) MOD (WA!/250)+1:IF CC(2)<>1 THEN RETURN
2640    IF CC(0)=0 THEN CC(1)=&H111 ELSE IF CC(0)=&HFFF THEN CC(1)=-&H111
2650    CC(0)=CC(0)+CC(1):COLOR=(1,CC(0)):RETURN
2660 *TAS
2670    FOR I=0 TO Q:IF P=I THEN 2700
2680    A=FNF(X(I),Y(I))+I*8+20:B=FNG(X(I),Y(I))+16
2690    CIRCLE(A,B),8,0,,,,F,1:CIRCLE(A,B),6,0,,,,F,3+I
2700    NEXT I:RETURN
2710 *YN
2720    CM=0:IF INKEY$<>"" THEN 2720
2730    IF PL(P)=1 THEN CM=CM+1:IF CM=INT(WA!/10) THEN 2760 ELSE 2730
2740    K$=INPUT$(1):IF K$="Y" OR K$="y" THEN YN=1:RETURN
2750    IF K$="N" OR K$="n" THEN YN=0:RETURN ELSE 2740
2760    IF RND>.9 THEN YN=0:RETURN ELSE YN=1:RETURN
2770 *MSC
2780    COLOR 0:FOR I=0 TO 2
2790    LOCATE 5,21+I:PRINT USING"& &:#####";MSC$(I),ML%(PX,PY,I)
2800    NEXT I:COLOR 7:RETURN
2810 *NONE
2820    IF PR(P,0)<ML%(PX,PY,0) THEN RETURN
2830    LOCATE 30,21:PRINT"占領しますか？（Y／N）":GOSUB *YN
2840    IF YN=0 THEN RETURN ELSE MD%(PX,PY)=P+3:PR(P,0)=PR(P,0)-ML%(PX,PY,0)
2850    FOR I=1 TO 2:ML%(PX,PY,I)=PR(P,I+1)/5:NEXT I:RETURN
2860 *EVA
2870    IF ID=5 THEN *SENRYO
2880    A=INT(RND*(UD(ID)+UD2(ID)*TN))*FL+1:LOCATE 30,21
2890    PRINT MS$(ID,0);ABS(A);MS$(ID,1+F):PR(P,ID)=PR(P,ID)+A
2900    IF PR(P,ID)<0 THEN PR(P,ID)=0
2910    RETURN
2920 *SENRYO
2930    CO=0:IF F=1 THEN C=P+3 ELSE C=7
2940    CO=CO+1:A=INT(RND*10):B=INT(RND*10):IF MD%(A,B)<>C AND CO<50 THEN 2940
2950    IF CO=50 THEN RETURN
2960    LOCATE 30,21:PRINT MS$(ID,0);"(";A;",";B;")";MS$(ID,1+F)
2970    MD%(A,B)=(P+3)*(1-F)+7*F:ML%(A,B,0)=PR(P,1):GOSUB *MDRAW2
2980    FOR I=1 TO 2:ML%(A,B,I)=PR(P,I+1)/5:NEXT I:RETURN
2990 *WIN
3000    CLS:GOSUB *SCSET:COLOR 0:LOCATE 35,21:PRINT"占領しました！"
3010    MD%(PX,PY)=P+3:FOR I=1 TO 2:ML%(PX,PY,I)=PR(P,I+1)/5:NEXT I
3020    ML%(PX,PY,0)=PR(P,1):GOSUB *WAKEY:RETURN
3030 *WAKEY
3040    CM=0:IF INKEY$<>"" THEN 3040
3050    COLOR RND*7:LOCATE 30,23:PRINT"H I T  S P A C E  K E Y"
3060    IF PL(P)=1 THEN CM=CM+1:IF CM=INT(WA!/10) THEN RETURN
3070    IF INKEY$<>" " THEN 3050 ELSE RETURN
3080 *LOSE
3090    COLOR 0:LOCATE 30,21:PRINT"戦闘に敗北しました！          "
3100    FOR I=0 TO 9:FOR W=0 TO 9
3110    IF MD%(W,I)=P+3 THEN FOR S=0 TO 2:ML%(W,I,S)=ML%(W,I,S)*.8:NEXT S
3120    NEXT W,I:PR(P,1)=30:GOSUB *WAKEY:ML%(PX,PY,0)=ML%(PX,PY,0)*2:RETURN
3130 *TITLE
3140    ST=.1:OUT &HA6,1:A=0:B=640:C=200:FOR I=1 TO 9 STEP ST
3150    PSET(B-LX(0,1)*I,C+LY(0,1)*I),8
3160    FOR W=1 TO 5:LINE -(B-LX(W,1)*I,C+LY(W,1)*I),8:NEXT W
3170    FOR W=0 TO 1
3180    PAINT(B-LX(W+6,1)*I+ST^2+ST/2,C+LY(W+6,1)*I-ST^2+ST/1.9),3+W*8,8
3190    NEXT W:B=B-I
3200    OUT &HA4,1-A:OUT &HA6,A:CLS 2:A=1-A:ST=ST+.1:FOR W=0 TO WA/I:NEXT W,I
3210    ST=.2:OUT &HA6,0:A=1:B=740:C=200:FOR I=8 TO .8 STEP -ST
3220    PSET(B-LX(0,2)*I,C+LY(0,2)*I),8
3230    FOR W=1 TO 5:LINE -(B-LX(W,2)*I,C+LY(W,2)*I),8:NEXT W
3240    FOR W=0 TO 1:PAINT(B-LX(W+6,2)*I,C+LY(W+6,2)*I+I*3),3+W*8,8:NEXT W
3250    C=C-I/6:B=B-13:OUT &HA4,1-A:OUT &HA6,A:CLS 2:A=1-A:ST=ST/2
3260    FOR W=0 TO WA/I:NEXT W:NEXT I
3270    OUT &HA6,1:A=0:FOR I=0 TO 130:A=1-A:OUT &HA6,A:CLS 2
3280    CIRCLE(-100+I*2,100),150,14,PI*90,PI*270,,F
3290    CIRCLE(-100+I*2,100),150,0,,,1.05,F:PSET(B-LX(0,2)*.8+I,C+LY(0,2)*.8),8
3300    FOR W=1 TO 5:LINE -(B-LX(W,2)*.8+I,C+LY(W,2)*.8),8:NEXT W
3310    FOR W=0 TO 1:PAINT(B-LX(W+6,2)*.8+I,C+LY(W+6,2)*.8+2.4),3+W*8,8:NEXT W
3320    OUT &HA4,A:NEXT I
3330    ST=1:FOR I=0 TO 120 STEP ST:A=1-A:OUT &HA6,A
3340    CIRCLE(158,100),150,6,PI*90,PI*270,,F
3350    CIRCLE(158,100),150,0,,,1.05+I/10,F
3360    OUT &HA4,A:ST=ST+.05:NEXT I:COLOR 6:LOCATE 27,9
3370    PRINT AKCNV$("SPACE IN THE WAR"):GOSUB *WAKEY:RETURN
3380 *MDATA
3390    DATA 7F8,C8C,9E4,B34,A1C,E14,B34,9E4,C4C,7F8
3400 *TDATA
3410    DATA 00C0C000,FF000000,00FF00CC,FFFF00CC,0000FFCC,FF00FFCC,00FFFFCC
3420    DATA FFFFFFCC
3430 *COLORDATA
3440    DATA 000,EEE,3AF,50F,1E3,E82,FF6,F5F,AAC,778,15A,30A,081,A41,A92,A3A
3450 *CHRXYDATA
3460    DATA 0,15,10,47,17,47,40,47
3500 *CHRGET
3510    DATA 15,23,33,01,40,00,59,13,15,23,40,00,31,07,31,17
3520    DATA 48,23,30,01,23,00,04,13,48,23,23,00,32,07,32,17
3530    DATA 04,17,47,07,27,29,04,17,15,14,27,29,31,15,15,15
3540    DATA 59,17,16,07,36,29,59,17,48,14,36,29,32,15,48,15
3550 *MSDATA
3560    DATA "軍資金が","アップ！","ダウン！",300,5
3570    DATA "戦　艦を","隻新設！","隻損失！",300,15
3580    DATA "攻撃力が","アップ！","ダウン！",50,5
3590    DATA "防御力が","アップ！","ダウン！",5,1
3600    DATA "燃　料が","増加！","漏洩！",20,0
3610    DATA "基地","を占領した！","が占領された！",0,0
3620    DATA "LEV","STR","DEF"
3630    DATA 1500,500,150,20,30
```


★やっとTOWNS用のWin95が出た。なんかうれしいような，悲しいような気分!!（茨城県東茨城郡・八文字久幸20才）……【**編**：悲しい気分なのは最新のDOS/Vマシンにのりかえようかなーなんて思ってたのに，TOWNSを手放せなくなったってことかな？】



妖精たちのほほえましい対戦

しゃぼん玉(だま)の妖精(ようせい)

山中　大輔

おはなし

みなさん，むかし子供のころにしゃぼん玉で遊んだのを覚えてますか？何度も何度も吹いては消えていく，その小さな感動を。そこにはしゃぼん玉に乗って遊んでいる妖精たちがいたのです。

《第1表》変数表

PX( ), PY( )	プレイヤーの座標
PDX( )	プレイヤーの向き
PC( )	プレイヤーのキャラ番号
PA( )	プレイヤーの属性
PI( )	プレイヤーのアイテム
PJ( )	プレイヤーの状態
PS( )	プレイヤーの入っているしゃぼん玉番号
PH( )	プレイヤーの命の数
PT( )	プレイヤーの攻撃フラグ
LOSE( )	プレイヤーの勝敗フラグ
VX( ), VY( )	プレイヤーの速さ
DW( )	プレイヤーの左右同時押しフラグ
PTX( ), PTY( )	プレイヤーの弾座標
PTD( )	プレイヤーの弾の向き
S0( )	しゃぼん玉の基本座標
S1( )	しゃぼん玉のY軸移動量
SX( ), SY( )	しゃぼん玉の座標
SR( )	しゃぼん玉の角度
SA( )	しゃぼん玉の属性
SI( )	しゃぼん玉のアイテム
SC( )	しゃぼん玉の色
SN	しゃぼん玉の現在出現数
CSN( )	CPUルーチンのしゃぼん玉選択番号
CHA%( )	キャラクター・データ
A%( )	キャラクター作成用
HX( ), HY( )	背景の星座標
OPN	オープニング
PAGE	表裏画面切り替え用
DAI	スタート台の残りタイム
GOF	ゲーム・オーバー・フラグ

操作とルール

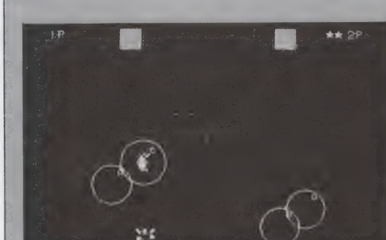
操作方法は第1図のとおり。ルールは，相手の妖精を画面下に落としたら勝ちという簡単なもの。慣れないうちは自滅するかも。グー・チョキ・パーの属性は，2人の妖精が同じしゃぼん玉に入ったときに生かされます。じゃんけんに負けた妖精は下にはじき出されます。基本的に2人用ですが，カナキーをロックすることにより，1P側がCPUに切り替わり，1人でも遊べます。



▲《写真1》けっこう凝っている動きをするタイトル



▲《写真2》シャボン玉の浮遊力とアイテムを上手に使おう



▲《写真3》相手を画面下まで追いやると勝ちだよ

プログラムについて

DISK-BASICの人は，注釈どおりに360行と380行を打ち直してください。

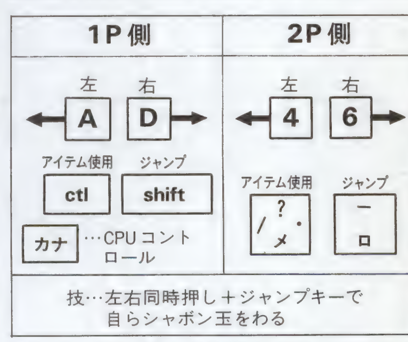
処理速度

アクション・ゲームなので，なるべく速い機種で遊んでください。お薦めは

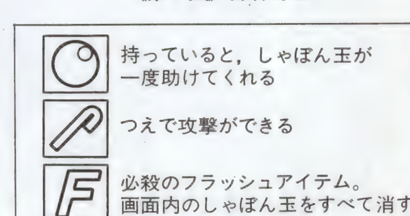
CHECKER FLAG

つぐ美：しゃぼん玉の妖精同士の対戦ゲームね。全体的にほほえましくって楽しいね。

Dr.D：プログラムにはコメントが多く入っていて読みやすくまとまっておるのう。次もがんばってくれたまえ。



《第1図》操作方法



《第2図》アイテム表

★BMを友だちに見せたら，そのまた友だちも見ている。BM仲間がどぉ～っと増える。やっぱり，パソコン誌といえばBMですねぇ～。影さん!!（兵庫県加古川市・三村剛生18才）……【影：今さら，言うまでもないでしょ。この私がささえているんだからね。ぐははは。】

486-20MHz以上です。

最後に

本当に僕の作るゲームは遅くてスミマセン。でも今回の作品はそれなりに時間をかけ，友人に遊んでもらったりして練り上げたつもりです。

ゲーム作りでは，こんなゲームをやってみたい，または作ってみたいというアイデア，プログラム技術は普通（手抜きはダメ），そしてなにより遊んでみて多くの人が楽しいと思うものを作ることが

しゃぼん玉の妖精のプログラム・リスト

```
10 '////////////////////////////////////////////////////
20 '//              シャボン玉の妖精                  //
30 '//     1996/03/11~04/03    Created by D.Y         //
40 '////////////////////////////////////////////////////
50 KEY 2,"GOSUB *S1"+CHR$(13)
60 GOTO *MAIN
100 '==================== キャラクタデータ ====================
110 DATA 0000000A00000014000000383800001800004 27E00000038000010380000081C,20A
120 DATA 000000500000002800000001C1C0000180000427E0000001C0000081C00001038,210
130 DATA 00002828000000280000BABA380000920000007C0000003800001038000006C,41E
140 DATA 00002828828200AA00003838380000100000082FE00000038000000280000028,4BE
150 DATA 000001010000080800000222000010500002 0E3C000000000000000404000000101,0EC
160 DATA 00008080000010100000404400000 80A0040703C0000000000000202000008080,3E2
170 DATA 0A00000A1400001438000038380018187E00427E3800003838001038 1C00081C,382
180 DATA 5000005028000028 1C00001C1C0018187E00427E1C00001C1C00081C38001038,3AA
190 DATA 28002828280000 28BA00BABABA0000927C00007C3800003838001038 6C00006C,702
200 DATA 28002828AA8200AA3800383838000010FE0082FE3800003828000028280000 28,6CC
210 DATA 01000101080008082200022250001050 3E020E3C000000000400040401000101,1AA
220 DATA 80008080100010104400404 40A00080A7C40703C00000000200020208000 8080,5DC
230 DATA 02001D0000003E00BE8014AA1460187C3E1400362E0404023F0000001 4000014,488
240 DATA 91910891525208520000240003 03C003C0C003C0000024004A4A104A89891089,8A6
250 DATA 000000000000000003E2A3E005E2A5E0A6A346A007E3E7E003E003E00000000,454
260 DATA 0028002800280028002800 28003C383C083C043C00341834083C343C00000000,358
270 DATA 00080008002C042C002D042D00AD04AD003E003E007E007E003E003E001C001C,454
280 DATA 3C3C003C424200428585008581810081818100818181008142420042 3C3C003C,90C
290 DATA 0200020007000100090000000120000000200000004000000080000000000000000,107
300 DATA 000000001F00001E1C000410380008203E00023870001040700010 40E0002080,445
310 '==================== サブルーチン ====================
320 *S0:FOR TWAIT=0 TO WT:NEXT:RETURN
330 *S1:OUT &HA6,1:CLS 2:OUT &HA6,0:CLS 2:OUT &HA4,0:PAGE=0:RETURN
340 *S2:PAGE=1-PAGE:OUT &HA6,PAGE:CLS 2:RETURN
350 *S3:OUT &HA4,PAGE:RETURN
360 *S4:OUT &HA6,1-PAGE:KL=KLEN(A$):FOR K=0 TO KL-1
370 'DISK-BASICの場合（上行）KL=KLEN(A$)-2（下部）K+2 に変更。
380     PUT@(K*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,K+1,1)))),PSET,7,0:NEXT
390     FOR I=0 TO 7:C$="":FOR J=0 TO KL*16-1
400     IF POINT(J,I*2) OR POINT(J,I*2+1) THEN B$=D$ ELSE B$=" "
410     C$=C$+B$:NEXT:FOR K=23 TO Y+I STEP -1:LOCATE X,K:COLOR C:PRINT C$;
420     GOSUB *S7:NEXT
430     NEXT:FOR K=23 TO Y+8 STEP -1:LOCATE 0,K:PRINT SPACE$(80);:NEXT
440     OUT &HA6,PAGE:RETURN
450 *S5:FOR TWAIT=0 TO WT/10:NEXT:RETURN
460 *S6:FOR TWAIT=0 TO WT/40:NEXT:RETURN
470 *S7:FOR TWAIT=0 TO WT/70:NEXT:RETURN
480 *S8:FOR SI=0 TO 4:BEEP 1:GOSUB *S5:BEEP 0:GOSUB *S5:NEXT:RETURN
490 *S9:FOR SI=0 TO 2:BEEP 1:GOSUB *S5:BEEP 0:GOSUB *S7:NEXT:RETURN
500 *S10:FOR SI=0 TO 3:BEEP 1:GOSUB *S6:BEEP 0:GOSUB *S7:NEXT:RETURN
510 '==================== オープニング ====================
520 *OPENING :GOSUB *S1:CLS
530 FOR H=0 TO 1:PJ(H)=1:PT(H)=0:NEXT
540 FOR I=0 TO 9:GOSUB *S0:NEXT:SN=0:OPN=1:TT=0:FOR TT1=0 TO 4
550 FOR Q=1 TO 35 STEP 2:GOSUB *S2:PUT@(304,224+TT),CHA%(12*258)
560 CIRCLE(305-Q,227+TT),Q,7:CIRCLE(305-Q+Q/1.7,227-Q/2+TT),Q/9:GOSUB *SIDO
570 GOSUB *SDISP:GOSUB *S3:GOSUB *S0:TT=TT+1:IF INP(&HE1)=127 THEN TT1=4:Q=35
580 NEXT:S0(SN)=305-Q:S1(SN)=5:SY(SN)=227+TT:SR(SN)=INT(RND*2)*180+90:SA(SN)=0
590 SC(SN)=7:SN=SN+1:NEXT:WHILE SN<>0:GOSUB *S2:GOSUB *SIDO:GOSUB *SDISP
600 GOSUB *S3:GOSUB *S0:IF INP(&HE1)=127 THEN SN=0
610 WEND:GOSUB *S1
620 FOR I=0 TO 450 STEP 15:J=I*I/552:GOSUB *S2:PUT@(I,367-J),CHA%(7*258)
630 PUT@(607-I,367-J),CHA%(0):GOSUB *S3:GOSUB *S5:NEXT:GOSUB *S1
640 X=0:Y=0:C=7:A$="シャボン玉":D$="O":GOSUB *S4
650 X=32:Y=8:C=4:A$="の":D$="O":GOSUB *S4
660 X=16:Y=16:C=6:A$="妖　精":D$="O":GOSUB *S4 : '<-- スペースは全角で入力
670 LOCATE 10,13:COLOR 7:PRINT "何か押すと、":LOCATE 60,13:PRINT "はじまるよ！"
680 WHILE INKEY$<>"":WEND:SN=0:OPN=2:CNT=180
690 PX(0)=124:PY(0)=188:PC(0)=2+PAGE:PX(1)=524:PY(1)=188:PC(1)=8+PAGE
700 WHILE INKEY$="" AND CNT>0:GOSUB *S2:GOSUB *SDISP:GOSUB *PDISP:GOSUB *S3
710 GOSUB *SIDO:PC(0)=2+PAGE:PC(1)=8+PAGE
720 GOSUB *S0:CNT=CNT-1:WEND:IF CNT>0 THEN RETURN ELSE OPN=3:GOSUB *GAME
730 GOTO *OPENING
740 '==================== ゲーム ====================
750 *GAME
760 GOSUB *S1:CLS
770 '---------- 初期値設定
780 PX(0)=280:PY(0)=164:PDX(0)=-1:PJ(0)=1:PC(0)=0:PH(0)=2:PT(0)=0
790 PA(0)=0:PI(0)=0:LOSE(0)=0:CSN(0)=0
800 PX(1)=360:PY(1)=164:PDX(1)= 1:PJ(1)=1:PC(1)=7:PH(1)=2:PT(1)=0
810 PA(1)=0:PI(1)=0:LOSE(1)=0:CSN(1)=0
820 DAI=60:SN=0:GOF=0
830 '---------- 初期画面セット
840 LOCATE 4,0:COLOR 7:PRINT "１Ｐ":LOCATE 72,0:PRINT "２Ｐ":GOSUB *PRZAN
850 GOSUB *S2:GOSUB *HOSHI:GOSUB *PDISP:GOSUB *DAI:GOSUB *PRZOKU:GOSUB *S3
860 IF OPN=3 THEN LOCATE 36,5:COLOR 7:PRINT "ＤＥＭＯ"
870 '---------- ＲＥＡＤＹ？
880 LOCATE 34,7:COLOR 7:PRINT "ＲＥＡＤＹ？":FOR I=0 TO 20:GOSUB *S0:NEXT
890 LOCATE 34,7:PRINT "          ":GOSUB *S10
900 '---------- ゲームメイン
910 WHILE GOF=0
920 GOSUB *S2:GOSUB *HOSHI:GOSUB *PDISP:GOSUB *SDISP:GOSUB *TDISP:GOSUB *DAI
930 GOSUB *PRZOKU:GOSUB *S3:GOSUB *SIDO:GOSUB *PIDO:GOSUB *TIDO:GOSUB *JOTAI
940 FOR TWAIT=1 TO WT2:NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND
950 IF INP(&HE1)=127 AND OPN=3 THEN GOF=1
960 WEND
970 RETURN
980 '-------------------- プレイヤールーチン --------------------
990 '---------- 残機表示
1000 *PRZAN
1010 LOCATE 9,0:COLOR 4:FOR I=1 TO PH(0):PRINT "★";:NEXT:PRINT SPACE$(10)
1020 LOCATE 61,0:COLOR 6:PRINT SPACE$(10)
1030 FOR I=1 TO PH(1):LOCATE 71-I*2,0:PRINT "★":NEXT:RETURN
1040 '---------- 属性表示
1050 *PRZOKU
1060 FOR H=0 TO 1:LINE(203+H*200,0)-(238+H*200,35),2,BF,10
1070 IF PA(H) THEN PUT@(205+H*200,2),CHA%((13+PA(H))*258),PSET
1080 NEXT
1090 '--- 補助アイテム表示
1100 FOR H=0 TO 1:LINE(163+H*280,0)-(199+H*280,35),5,BF,13
1110 IF PI(H) THEN PUT@(165+H*280,2),CHA%((16+PI(H))*258),PSET
1120 NEXT:RETURN
1130 '---------- 各プレイヤーの移動
1140 *PIDO
1150 '--- キー入力
1160 IF OPN=3 THEN FOR H=0 TO 1:GOSUB *CPUIDO:NEXT:GOTO 1240
1170 IO=INP(&HE0):I7=INP(&HE7):I2=INP(&HE2):I8=INP(&HE8)
1180 VX(0)=(I2 MOD 253=0)-(I2 MOD 239=0):DW(0)=(I2 MOD 237=0)
1190 JMP(0)=(I8 MOD 191=0):ITM(0)=(I8 MOD 127=0)
1200 IF I8 MOD 223=0 THEN H=0:GOSUB *CPUIDO:P1$="ＣＰＵ" ELSE P1$="      "
1210 LOCATE 3,1:COLOR 4:PRINT P1$
1220 VX(1)=(IO MOD 239=0)-(IO MOD 191=0):DW(1)=(IO MOD 175=0)
1230 JMP(1)=(I7 MOD 127=0):ITM(1)=(I7 MOD 191=0)
1240 FOR H=0 TO 1:IF VX(H)<>0 THEN PDX(H)=VX(H)
1250 IF ITM(H)=-1 AND PT(H)=0 AND PI(H)=2 THEN PT(H)=1:PTD(H)=PDX(H):PTX(H)=PX(H
)+PTD(H)*41:PTY(H)=PY(H):GOSUB *S10
1260 IF ITM(H)=-1 AND PI(H)=3 THEN GOSUB *FLASH
1270 ON PJ(H)+1 GOSUB *PDOWN,*PSTART,*PIN:NEXT:RETURN
1280 *CPUIDO : '--- ＣＰＵのキー入力
1290 JMP(H)=(PJ(H)=1 OR (RND>.9 AND PY(H)<PY(1-H)))
1300 IF ABS(PY(H)-PY(1-H))<48 AND PI(H)=2 THEN ITM(H)=-1:VX(H)=SGN(PX(1-H)-PX(H)
) ELSE ITM(H)=0
1310 IF PY(1-H)>220 AND PI(H)=3 THEN ITM(H)=-1
1320 VX(H)=SGN(SX(CSN(H))-PX(H)):DW(H)=0
1330 FOR I=0 TO SN-1:IF H=0 THEN K=I ELSE K=SN-1-I
1340 LX=ABS(SX(K)-PX(H))/2:LY=SY(K)-PY(H)
1350 IF LX<LY THEN CSN(H)=K
1360 NEXT:RETURN
1370 *PDOWN : '--- 落下中
1380 PX(H)=PX(H)+VX(H)*8:PY(H)=PY(H)+VY(H)*8:GOSUB *PXYCHK
1390 VY(H)=VY(H)+.1:IF VY(H)>.5 THEN VY(H)=.5
1400 RETURN
1410 *PSTART : '--- スタート台上
1420 PX(H)=PX(H)+VX(H)*8:PY(H)=164:VY(H)=0
1430 IF JMP(H) THEN VY(H)=-1:PY(H)=PY(H)+VY(H)*8
1440 RETURN
1450 *PIN : '--- シャボン玉内
1460 PX(H)=SX(PS(H)):PY(H)=SY(PS(H))
1470 IF JMP(H) THEN IF DW(H)=0 THEN PX(H)=PX(H)+VX(H)*48:VY(H)=-.8:PY(H)=PY(H)+6
4*(VX(H)=0)-24*ABS(VX(H)):PJ(H)=0:GOSUB *PXYCHK:RETURN ELSE K=PS(H):GOSUB *SOFF:
JMP(H)=0:RETURN
1480 *PXYCHK : '--- プレイヤーの位置チェック
1490 IF PX(H)< 16 THEN PX(H)= 16
1500 IF PX(H)>623 THEN PX(H)=623
1510 IF PY(H)< 16 THEN PY(H)= 16
```


★誰だ!!留守中にパソコン使ったのは。時計がイカれてるじゃないか!!（和歌山県伊都郡・芝崎博一17才）……【影：ごめんなさい。お母さんもあやまって。つぐ美：ご，ごめんなさい。…なんで私が…。影：博一くんのお母さんのかわりに，いいじゃない。】

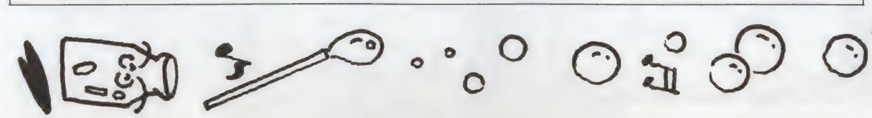
BM掲載への近道じゃあないかな。身近な話題やくだらない遊びをゲームにしてみたらおもしろいかも。

これからもBMのいろんな作品を見ていきたいと思います。

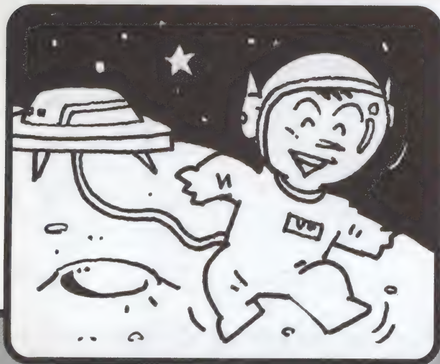
最後に関係ないけどバーチャロン，特攻隊大佐の称号をもらった俺のアファームド（隊長は二等兵）に切られたい人，どんどん対戦しましょう。それでは，また。Special Thanks 金村氏。

★　★

```
1520 IF PY(H)>383 THEN GOSUB *PLOSE
1530 RETURN
1540 '---------- 残機減らす
1550 *PLOSE
1560 IF OPN=3 THEN GOF=1:RETURN
1570 IF PI(H)=1 THEN GOSUB *USEI:RETURN
1580 PUT@(PX(H)-VX(H)*8-16,PY(H)-VY(H)*8-16),CHA%(13*258),PSET:GOSUB *S8
1590 DAI=60:PX(H)=280+H*80:PY(H)=164:PJ(H)=1:PDX(H)=H*2-1:PH(H)=PH(H)-1
1600 GOSUB *PRZAN:IF PH(H)<0 THEN GOF=1:LOSE(H)=1
1610 RETURN
1620 '---------- シャボン玉アイテム使う
1630 *USEI
1640 SO(SN)=PX(H):S1(SN)=6:SR(SN)=90:SX(SN)=SO(SN):SY(SN)=372:SA(SN)=0
1650 SC(SN)=2:PJ(H)=2:PS(H)=SN:GOSUB *PIN:PI(H)=0:SN=SN+1:GOSUB *S8:RETURN
1660 '---------- FLASHアイテム使う
1670 *FLASH
1680 COLOR=(0,&HFFF):GOSUB *S8:COLOR=(0,0):GOSUB *S10
1690 FOR J=0 TO 1:IF PJ(J)=2 THEN PJ(J)=0
1700 NEXT:PI(H)=0:SN=0:RETURN
1710 '---------- 各プレイヤーの状態判定
1720 *JOTAI
1730 FOR H=0 TO 1:PC(H)=H*6+(PDX(H)+1)/2:IF PJ(H)=2 THEN 1770
1740 P=POINT(PX(H),PY(H)+16)
1750 IF P=1 THEN PJ(H)=1 ELSE PJ(H)=0:IF VY(H)>0 THEN PC(H)=H*6+2+PAGE
1760 IF PJ(H)=0 THEN GOSUB *PSCHK
1770 NEXT:RETURN
1780 *PSCHK : '--- シャボン玉に入ったかどうか
1790 K=0:WHILE K<SN:LX=PX(H)-SX(K):LY=PY(H)-SY(K)
1800 IF SQR(LX*LX+LY*LY)<32 THEN GOSUB *PSIN
1810 K=K+1:WEND:RETURN
1820 *PSIN : '--- シャボン玉に入った
1830 PJ(H)=2:PS(H)=K:A=SA(K)
1840 IF A THEN SA(K)=0:IF A<4 THEN PA(H)=A ELSE PI(H)=A-3
1850 IF PJ(H)=2 AND PJ(1-H)=2 AND PS(H)=PS(1-H) THEN GOSUB *PSBTL:GOSUB *S8
1860 RETURN
1870 *PSBTL : '--- どっちが残る?
1880 IF PA(H)=PA(1-H) THEN GOSUB *ABDRAW:RETURN
1890 IF PA(H)=0 THEN GOSUB *BWIN:RETURN
1900 IF PA(1-H)=0 THEN GOSUB *AWIN:RETURN
1910 IF ABS(PA(H)-PA(1-H))=1 THEN IF PA(H)<PA(1-H) THEN GOSUB *AWIN:RETURN ELSE
GOSUB *BWIN:RETURN
1920 IF PA(H)>PA(1-H) THEN GOSUB *AWIN ELSE GOSUB *BWIN
1930 RETURN
1940 *ABDRAW : '--- あいこ
1950 GOSUB *SOFF:RETURN
1960 *AWIN : '--- 自分の勝ち
1970 PJ(1-H)=0:VY(1-H)=-.1:PY(1-H)=PY(1-H)+34
1980 IF PY(1-H)>383 THEN PY(1-H)=383
1990 RETURN
2000 *BWIN : '--- 相手の勝ち
2010 PJ(H)=0:VY(H)=-.1:PX(H)=PX(1-H):PY(H)=PY(1-H)+34
2020 IF PY(H)>383 THEN PY(H)=383
2030 RETURN
2040 '---------- プレイヤーの表示
2050 *PDISP
2060 FOR H=0 TO 1:PUT@(PX(H)-16,PY(H)-16),CHA%(PC(H)*258):NEXT:RETURN
2070 '-------------------- 空気玉ルーチン --------------------
2080 '---------- 空気弾の移動
2090 *TIDO
2100 FOR H=0 TO 1:IF PT(H)=1 THEN GOSUB *TCHK
2110 NEXT:RETURN
2120 *TCHK : '--- 弾位置チェック
2130 PTX(H)=PTX(H)+PTD(H)*24:IF PTX(H)<16 OR PTX(H)>623 THEN PT(H)=0:RETURN
2140 IF PH(1-H)=0 THEN RETURN
2150 LX=PTX(H)-PTX(1-H):LY=PTY(H)-PTY(1-H)
2160 IF SQR(LX*LX+LY*LY)<32 THEN PT(H)=0:PT(1-H)=0
2170 RETURN
2180 '---------- 空気弾の表示
2190 *TDISP
2200 FOR H=0 TO 1
2210 IF PT(H) THEN PUT@(PTX(H)-16,PTY(H)-16),CHA%((H*6+4+(PTD(H)+1)/2)*258)
2220 NEXT:RETURN
2230 '-------------------- シャボン玉ルーチン --------------------
2240 '---------- シャボン玉の移動
2250 *SIDO
2260 IF ((RND<.08 AND SN<=SNMAX) OR SN<2) AND OPN<>1 THEN GOSUB *SON
2270 K=0:WHILE K<SN:SX(K)=SO(K)+35*COS(FNA(SR(K))):SR(K)=SR(K)+8
2280 SY(K)=SY(K)-S1(K):IF SY(K)<16 THEN GOSUB *SOFF:GOTO 2310
2290 FOR H=0 TO 1:IF PT(H)<>0 THEN LX=SX(K)-PTX(H):LY=SY(K)-PTY(H):IF SQR(LX*LX+
LY*LY)<40 THEN GOSUB *SOFF:PT(H)=0:H=1
2300 NEXT
2310 K=K+1:WEND:RETURN
2320 '---------- シャボン玉の出現
2330 *SON
2340 SO(SN)=RND*520+60:S1(SN)=RND*4+3:SY(SN)=372:SR(SN)=RND*360
2350 IF OPN=2 THEN SA(SN)=0:SC(SN)=INT(RND*7)+1 ELSE SA(SN)=-INT(RND*7)*(RND>.6)
:SC(SN)=7
2360 SN=SN+1:RETURN
2370 '---------- シャボン玉の消滅
2380 *SOFF
2390 SN=SN-1:FOR I=K TO SN-1:SO(I)=SO(I+1):S1(I)=S1(I+1):SX(I)=SX(I+1)
2400 SY(I)=SY(I+1):SR(I)=SR(I+1):SA(I)=SA(I+1):SC(I)=SC(I+1):NEXT:FOR J=0 TO 1
2410 IF PJ(J)=2 AND PS(J)=K THEN PJ(J)=0:VY(J)=0
2420 IF PJ(J)=2 AND PS(J)>K THEN PS(J)=PS(J)-1
2430 NEXT:K=K-1:GOSUB *S9:RETURN
2440 '---------- シャボン玉の表示
2450 *SDISP
2460 FOR I=0 TO SN-1:IF (PJ(0)=2 AND PS(0)=I) OR (PJ(1)=2 AND PS(1)=I) THEN R=40
 ELSE R=35:IF SA(I) THEN PUT@(SX(I)-16,SY(I)-16),CHA%((13+SA(I))*258),PSET
2470 CIRCLE(SX(I),SY(I)),R,SC(I):CIRCLE(SX(I)+16,SY(I)-22),4,SC(I):NEXT:RETURN
2480 '-------------------- 背景表示ルーチン --------------------
2490 '---------- 星の表示
2500 *HOSHI
2510 FOR I=0 TO 20:PSET(HX(I),HY(I)),INT(RND*6)+2:HY(I)=(HY(I)+1) MOD 400:NEXT
2520 RETURN
2530 '---------- スタート台の表示
2540 *DAI
2550 IF DAI<0 THEN RETURN
2560 LINE(260,180)-(380,190),1,BF:DAI=DAI-1:LOCATE 37,12:COLOR 7
2570 IF DAI<0 THEN PRINT SPACE$(4) ELSE PRINT AKCNV$(STR$(INT(DAI/20+1)))
2580 RETURN
2590 '=================== ゲームオーバー ===================
2600 *GOVER
2610 FOR I=0 TO 398 STEP 2:LINE(0,I)-(639,I),0,,&HAAAA:NEXT
2620 FOR I=1 TO 399 STEP 2:LINE(0,I)-(639,I),0,,&H5555:NEXT
2630 IF LOSE(0)=1 THEN GOSUB *W2 ELSE GOSUB *W1
2640 X=0:Y=6:D$="ロ":GOSUB *S4
2650 LOCATE 28,17:COLOR 5:PRINT "もっかい勝負する?(Y/N)";
2660 I$=INPUT$(1):IF INSTR("Yyン",I$) THEN REP=1:RETURN
2670 IF INSTR("Nnミ",I$) THEN REP=0:RETURN
2680 GOTO 2660
2690 *W1 : C=4:A$="1Pの勝ち":RETURN
2700 *W2 : IF LOSE(1)=1 THEN C=7:A$="引き分け!" ELSE C=6:A$=PLY2$+"2Pの勝ち"
2710      RETURN
2720 '=================== メインルーチン ===================
2730 *MAIN
2740 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))*161+VAL(RIGHT$(TIME$,2))*19
2750 SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,,,,2:GOSUB *S1
2760 DEF FNA(K)=K*3.141592653589793#/180
2770 SNMAX = 5 : 'シャボン玉の出現最大数-1(この場合、6個)
2780 A=SNMAX+2:DIM SO(A),S1(A),SX(A),SY(A),SR(A),SA(A),SC(A)
2790 DIM PX(1),PY(1),PDX(1),PC(1),PA(1),PI(1),PJ(1),PS(1),PH(1),PT(1),LOSE(1)
2800 DIM VX(1),VY(1),DW(1),PTX(1),PTY(1),PTD(1),CSN(1)
2810 DIM CHA%(258*20-1),A%(19),HX(20),HY(20)
2820 '----- キャラクタ作成
2830 FOR N=0 TO 19:A%(0)=8:A%(1)=8:READ A$,B$:SUM=0:FOR I=0 TO 15
2840 J1$=MID$(A$,I*4+1,2):J2$=MID$(A$,I*4+3,2)
2850 A%(I+2)=VAL("&H"+J1$+J2$):SUM=SUM+VAL("&H"+J1$)+VAL("&H"+J2$):NEXT
2860 IF SUM MOD 4096<>VAL("&H"+B$) THEN PRINT"データエラー SUM=";B$:STOP
2870 PUT@(N*8,0),A%:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:P=POINT(N*8+J,I)
2880 LINE(N*32+J*4,8+I*4)-(N*32+J*4+3,8+I*4+3),P,BF:NEXT:NEXT
2890 GET@(N*32,8)-(N*32+31,8+31),CHA%(N*258):NEXT
2900 '----- 初期設定
2910 FOR I=0 TO 20:HX(I)=INT(RND*640):HY(I)=INT(RND*384):NEXT
2920 WT=  50: 'デモやビープ音用ウェイト
2930 WT2=0  : 'ゲームスピード調節用ウェイト(速すぎる場合のみ増やす)
2940 '----- メインループ
2950 WHILE 1:GOSUB *OPENING:REP=1:WHILE REP=1:OPN=0:GOSUB *GAME:GOSUB *GOVER
2960 WEND:WEND: ' ここでおしまい。
```



★8月号の『アーケードグラフティ』を見ていたら，ひさびさに，しまっていたMSX用「フリッキー」をプレイしたくなったよ……!!（岩手県和賀郡・バニッシュモンスター初号機24才）……【**影**：どうぞどうぞ，プレイしてくださいな。**つぐ美**：なげやりな返事。】



夏の夜はパズルでふけてゆく

新月面運輸局（しんげつめんうんゆきょく）

NAK

内　容

このゲームは，ベーマガ'95年2月号のPC-88版「月面運輸局」の移植，改良版です。

ゲームの目的はいたってシンプル。月面運輸局員「トウナー」を操作して，画面のあちこちに散らばっているコンテナを，宇宙船「クレセント号」まで運べばよいのです。

このゲームのポイントは，トウナーとクレセント号とを結んでいるケーブルにあります。敵から身を守ったり，コンテナを運ぶのに利用したりと，ケーブルには，いろいろと使い道があります。ケーブルをうまく使いこなして，全面クリアを目指しましょう。

《第1表》アイテムの説明

延長ケーブル	ケーブルが長くなり，行動範囲が広がる
ネジ	一定時間，敵の動きが止まる
酸素ボンベ	タイムが増える

《第2表》キー操作

2 4 6 8	トウナーの移動
スペース キー	ケーブルの巻き戻し
Z X	スピード調整
カナ キー	効果音のON/OFF

遊びかた

トウナーをテンキーの2468で，4方向に動かします。トウナーとクレセント号はケーブルで結ばれています。ケーブルの長さには限界があり，それ以上は進めません。スペース・キーを押すと，ケーブルを巻き戻します。

コンテナは押して動かすことができますが，一度動かすと何かにぶつかるまで止まりません。コンテナをロボットにぶつけると，ロボットを破壊することができます。

コンテナには，赤，緑，青の3種類があります。赤いコンテナをクレセント号まで運ぶのが，このゲームの目的です。

緑のコンテナには，アイテムが入っています。アイテムの種類とその効果につ

《第3表》変数表

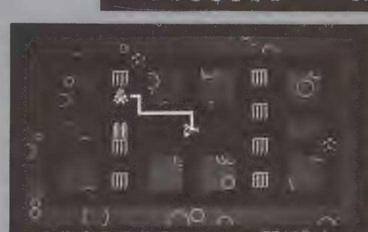
B1, B2, B3, B4	効果音用	KX,KY	コンテナの座標
C%( )	キャラクター・データ	M1$( ),M2$( )	面データ
CC	ケーブル番号	MC	文字の色
CM	ケーブルの長さ	MJ$( )	文字データ
CX( ),CY( )	ケーブルの座標	MN	文字の種類
D(,)	仮想画面	MX,MY	文字表示位置
EC	ロボットの番号	NM	赤コンテナの数
EJ( )	ロボットの状態	PL( )	パレット・データ
ET	ロボットの停止時間	ST	ステージ数
EVX( ),EVY( )	ロボットの進行方向	TM	タイム
EX( ),EY( )	ロボットの座標	VX,VY	トウナーの進行方向
I,J,II,JJ	ループ・カウンタ	W,WT	ウェイト調整用
IN	キー入力	X,Y	トウナーの座標
KAN	漢字コード	ZA( )	座標データ



◀《写真1》きれいな画面構成のタイトル画面



◀《写真2》目的のコンテナを宇宙船に全部入れるのだ



◀《写真3》アイテムの入ったコンテナもあるぞ



◀《写真4》よし、あと1個で1面クリアだ

★ベーマガでプログラム・コンテストを夏号と冬号の年2回ぐらいやってほしいのですが…。(愛知県岡崎市・松井けんじ17才)……【編：CD-ROMスペシャルでは，オリジナル・ゲーム・グランプリを展開していますが，いかがですか？　ベーマガ本誌でも考えます。】

CHECKER FLAG

つぐ美：わぁ～キャラクターの作りかたや画面構成がとっても上手ね。文字にも処理を施して美しく見せてるね。

Dr.D：美しいものは画面だけじゃないぞ。プログラムもすごく見やすく書いてある。なかなか良いセンスの持ち主じゃな。

いては，**第1表**を見てください。

青いコンテナを壁にぶつけると，壁に穴をあけることができます。ただし，一番外側の壁は壊せません。

ロボットに捕まるか，画面右のタイムがなくなると，ゲーム・オーバーです。

入力方法

リスト1はデータ作成プログラムです。実行すると“GUCHR”というファイルを作成します。**リスト2**を実行すると，ファイルを読み込んでゲームが始まります。

「新月面」の特徴

①新要素「青コンテナ」

壁を壊せる青コンテナの追加によって，パズル的要素が強くなりました。どの壁を壊せばいいか，よ～く考えてから動かしましょう。

②新ステージの追加

88版では全9面でしたが，「新月面」では新たに7面を追加して，全16面になりました。

その他

NAKもついに98を買ってしまいました。なんかBASICが異様に速いのでビックリしています。

さっそく，過去の自分のプログラムを，ひととおり移植してみました。それ自体は問題なくできたのですが，プログラムがあまりにも「ほとんどそのまんま」なのです。これを「移植版」と題して投稿するのは，あまりにも安直すぎると思い，その後，いろいろと悩んだ結果できたのが，今回の「新月面」というわけです。

「移植は＋αが大事じゃ」とはDr.Dが昔から言い続けてきたセリフですよね。今さらながら「なるほどな～」と考えさせられました。

《リスト1》新月面運輸局のキャラクター・データ作成プログラム・リスト

```
100  DEFINT A-Z : DIM D%(99),C%(2000) : CONSOLE ,,0,1 : SCREEN 3 : CLS 3
110  FOR I=1 TO    9 : READ D1$,D2$,CL(1),CL(2),CL(3) : D$=D1$+D2$
120  FOR J=0 TO   47 : D%((J¥2)*3+J MOD 2+2)=VAL("&H"+MID$(D$,J*4+1,4)) : NEXT
130                    D%(0)=16 : D%(1)=32 : PUT(0,0),D%,PSET
140  FOR Y=0 TO   15 : FOR X=0 TO 15 : P=POINT(X,Y)
150                  : LINE(I*32+X*2,Y*2+16)-STEP(1,1),CL(P),B : NEXT X,Y,I
160  FOR I=0 TO    9 : GET(I*32,16)-STEP(31,31),C%(I*200) : NEXT
170                    OPEN "GUCHR" FOR OUTPUT AS #1
180  FOR I=0 TO 2000 : WRITE #1,C(I) : NEXT : CLOSE
190 '
200 DATA 0000000080038003C0044004E00B200AC00B200AC00F200880074004301BB01B
210 DATA 7838783CB033B83BC007D017CC67CC67284BAC6B4008600CE01CF01E00000000,1,5,7
220 DATA FC7FFC7F0080EEEE8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD
230 DATA 8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD1091FEFF0000FC7F00000000,4,4,7
240 DATA FC7FFC7F0080EEEE8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD
250 DATA 8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD1091FEFF0000FC7F00000000,2,2,7
260 DATA FC7FFC7F0080EEEE8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD
270 DATA 8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD8888DEDD1091FEFF0000FC7F00000000,1,1,7
280 DATA 80030003C0070004C00700005835183O5C7500405875044080031830400400004
```

```
290 DATA C00718328007400018309023102008108002000040082004201010080000000O,3,2,7
300 DATA 000000000000000000000000300030007800180O1C000C006EEC23E873EE33EA3B
310 DATA 0C00E64300401C6C0000E043001C003E0038007C003000780000000300000000O,1,5,7
320 DATA 000000000C000C00F60FFE0F0030F63F00400C700040004000300070F00FF03F
330 DATA 0C00FC0F02000E00020002000C300E30F06FFC7F0000F06F000000030000000O,1,5,7
340 DATA 00000000000000008000E0000001F001100198011001DC018800CC0040007C01
350 DATA 20013803000280060004000D0008001A0010003400200028000000020000000O,1,5,7
360 DATA 000000007038783C4824F47AB45A40204824F47A4824F47A4824F47A4824F47A
370 DATA 4824F47A4824F47A4824F47A4824F47AB45A40204824F47A703808040000000O,1,5,7
```

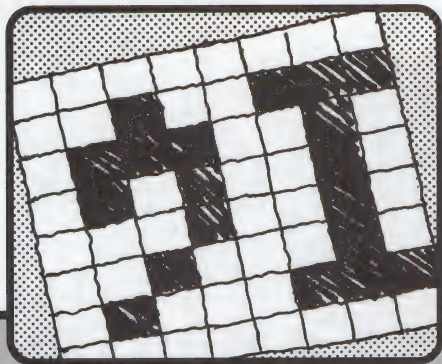
《リスト2》新月面運輸局のメイン・プログラム・リスト

```
1000 '                                                              【  初期設定  】
1010  DEFINT A-Z : RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1020  DIM C%(2000),CX(100),CY(100),D(20,10),PL(15),ZA(30)
1030  DIM MJ$(20),M1$(20),M2$(20)
1040  SCREEN 3 : CONSOLE ,,0,1 : COLOR ,,,,1 : CLS 3
1050  ST=1 : CM=20 : WT=0
1060  T$=TIME$ : WHILE T$=TIME$            : WEND
1070  T$=TIME$ : WHILE T$=TIME$ : WT=WT+1 : WEND
1080 '                                                              【 データを読む 】
1090  OPEN "C:GUCHR" FOR INPUT AS #1
1100  FOR I=0 TO 2000 : INPUT #1,C%(I)                : NEXT : CLOSE
1110  FOR I=1 TO   15 : READ A$ : PL(I)=VAL("&h"+A$) : NEXT
1120  FOR I=1 TO    7 : COLOR=(I,PL(I))               : NEXT
1130  FOR I=1 TO   16 : READ MJ$(I)                   : NEXT
1140  FOR I=1 TO   16 : READ M1$(I),M2$(I)            : NEXT
1150 *TITLE : '                                                     【  タイトル  】
1160  CLS 3 : FOR I=0 TO 399 : PSET(RND*640,I),RND*7 : NEXT
1170  MX=180 : MY= 45 : MN=10 : MC=5 : GOSUB *MOJI
1180  MX=120 : MY=305 : MN=11 : MC=2 : GOSUB *MOJI
1190  MX= 80 : MY=360 : MN=16 : MC=5 : GOSUB *MOJI
1200  FOR MN=1 TO 9
1210    MX=((MN-1) MOD 3)*180+110 : MY=((MN-1)¥3)*60+120 : MC=1 : GOSUB *MOJI
1220    PUT(MX-40,MY-5),C%(MN*200),PSET
1230  NEXT
1240  GOSUB *MATU
1250 *GAMEN : '                                                     【  画面作成  】
1260  GOSUB *HAIKEI
1270  FOR I=12 TO 14 STEP 2 : MID$(MJ$(I),11,6)=AKCNV$(STR$(ST)) : NEXT
1280  LINE(612,0)-(627,355),4,BF : LINE(0,355)-(607,399),0,BF
1290  MX= 30 : MY=365 : MN=10 : MC=4 : GOSUB *MOJI
1300  MX=430 : MY=365 : MN=12 : MC=4 : GOSUB *MOJI
1310 '                                                              【  マップ作成  】
1320  A=8 : B=1 : NM=0 : CC=1 : ET=0 : EC=0
1330  FOR I=0 TO 10 : FOR J=0 TO 18 : D(J,I)=1                           : NEXT : NEXT
1340  FOR I=1 TO 27 : ZA(I)=VAL("&h"+MID$(M2$(ST),I,1))-(I MOD 3>0)      : NEXT
1350  FOR I=1 TO  9 : D(ZA(I*3-2),ZA(I*3-1))=ZA(I*3) : NM=NM-(ZA(I*3)=3) : NEXT
1360  FOR I=1 TO  9 : FOR J=1 TO 17
1370    IF D(J,I)= 1 AND (VAL("&h"+MID$(M1$(ST),B,1)) AND A)=0 THEN D(J,I)=0
1380    IF D(J,I)<>1 THEN PUT(J*32,I*32),C%(D(J,I)*200),PSET
1390    A=A¥2 : IF A=0 THEN A=8 : B=B+1
1400  NEXT J,I
1410 '                                                              【 変数の初期化 】
1420  X=ZA(25) : Y=ZA(26)-1 : PUT(X*32,Y*32),C%(200),PSET
1430  FOR I=0 TO 1
1440    CX(I)=X*32   : CY(I)=(Y+1-I)*32
1450    EX(I)=1+I*16 : EY(I)=1 : EVX(I)=1 : EVY(I)=0 : EJ(I)=0
1460  NEXT
1470 *MAIN : '                                                      【   メイン   】
1480  FOR TM=0 TO 710
1490    W=0 : WHILE W<WT*2 : W=W+1 : WEND
1500    LINE(612,TM¥2)-STEP(15,0),2 : ON 1-(INP(233)=191) GOSUB *IDOU,*MODORU
1510    EC=EC XOR 1                 : ON 1-( EJ(EC) >  0) GOSUB *TEKI,*HUKKATU
1520    IF X=EX(EC) AND Y=EY(EC) THEN TM=711
1530  NEXT
1540 '                                                              【面クリア・ミス】
1550  B1=3 : B2=70 : B3=150 : B4=4000 : GOSUB *SE
1560  LINE(150,150)-(459,200),7,BF : LINE(154,154)-(455,196),1,BF
1570  MX=180 : MY=167 : MN=13-(NM=0) : MC=3 : GOSUB *MOJI
1580  GOSUB *MATU : IF NM> 0 THEN *TITLE
```

★こんど，コンピュータに関連する「資格」についての特集をしてください！　お願いします。（茨城県取手市・梶龍之介19才）……【**編**：プログラマーやクリエイターを養成するベーマガでは，やらなければいけないところですよね。連載なども検討してみます。】

```
1590  ST=ST+1      : IF ST<17 THEN *GAMEN ELSE *ENDING
1600 *IDOU : '                                              【 トウナー移動 】
1610  IN=INP(229) : WT=WT+((IN=251 AND WT>50)-(IN=254 AND WT<2000))*100
1620  IN=INP(224) AND INP(225) : VX=(IN=239)-(IN=191) : VY=(IN=254)-(IN=251)
1630  DD=D(X+VX,Y+VY)           : IF VX=0 AND VY=0 OR CC=CM THEN RETURN
1640  ON DD+1 GOSUB *CABLE,*DMY,*OSU,*OSU,*OSU,*DMY,*DMY,*ITEM1,*ITEM2,*ITEM3
1650  D(X,Y)=0 : RETURN
1660 *MODORU : '                                            【 トウナー戻る 】
1670  IF CC=1 THEN RETURN
1680  LINE(X*32,Y*32)-STEP(31,31),0,BF
1690  CC=CC-1 : X=CX(CC)¥32 : Y=CY(CC)¥32 : D(X,Y)=0
1700  PUT(X*32,Y*32),C%(200),PSET
1710  B1=1 : B2=5 : B3=220 : B4=1 : GOSUB *SE : RETURN
1720 *CABLE : '                                             【 ケーブル表示 】
1730  D(X,Y)=10 : X=X+VX : Y=Y+VY : CC=CC+1 : CX(CC)=X*32 : CY(CC)=Y*32
1740  LINE(CX(CC-1)   ,CY(CC-1)    )-STEP(30,30)          ,0,BF
1750  LINE(CX(CC-1)+14,CY(CC-1)+14)-STEP( 4, 4)           ,7,BF
1760  LINE(CX(CC-2)+14,CY(CC-2)+14)-(CX(CC-1)+18,CY(CC-1)+18),7,BF
1770  LINE(CX(CC-1)+14,CY(CC-1)+14)-(CX(CC   )+18,CY(CC   )+18),7,BF
1780  PUT(X*32,Y*32),C%(200),PSET
1790  B1=1 : B2=5 : B3=180 : B4=1 : GOSUB *SE : RETURN
1800 *TEKI : '                                              【 ロボット移動 】
1810  IF ET THEN ET=ET-1 : RETURN
1820  SWAP EVX(EC),EVY(EC) : EVY(EC)=-EVY(EC) : R=INT(RND*4) : I=0
1830  IF R=0 AND X=EX(EC) THEN EVY(EC)=SGN(Y-EY(EC)) : EVX(EC)=0
1840  IF R=0 AND Y=EY(EC) THEN EVX(EC)=SGN(X-EX(EC)) : EVY(EC)=0
1850  WHILE D(EX(EC)+EVX(EC),EY(EC)+EVY(EC))<>0 AND I<2
1860    SWAP EVX(EC),EVY(EC) : EVX(EC)=-EVX(EC) : I=I+1
1870  WEND
1880  LINE(EX(EC)*32,EY(EC)*32)-STEP(31,31),0,BF
1890  IF I<2 THEN EX(EC)=EX(EC)+EVX(EC) : EY(EC)=EY(EC)+EVY(EC)
1900  PUT (EX(EC)*32,EY(EC)*32),C%(1000),PSET : RETURN
1910 *HUKKATU : '                                           【 ロボット復活 】
1920  EJ(EC)=EJ(EC)-1   : IF EJ(EC) THEN RETURN
1930  EX(EC)=1-(X<9)*16 : EY(EC)=INT(RND*9)+1
1940  IF D(EX(EC),EY(EC)) THEN EX(EC)=0 : EY(EC)=0 : EJ(EC)=1 : RETURN
1950  PUT (EX(EC)*32,EY(EC)*32),C%(1000),PSET : RETURN
1960 *OSU : '                                               【 コンテナ押す 】
1970  A=D(X+VX*2,Y+VY*2) : IF A<>0 AND A<>6 THEN RETURN
1980  B1=2 : B2=10 : B3=400 : B4=3000 : GOSUB *SE
1990  KX=X+VX : KY=Y+VY : D(KX,KY)=0 : DC=DD*200
2000  WHILE D(KX+VX,KY+VY)=0
2010    LINE(KX*32,KY*32)-STEP(31,31),0,BF : KX=KX+VX : KY=KY+VY
2020    PUT (KX*32,KY*32),C%(DC),PSET
2030    FOR J=0 TO 1 : ON -(EX(J)=KX AND EY(J)=KY) GOSUB *HAKAI : NEXT
2040    W=0 : WHILE W<WT¥2 : W=W+1 : WEND
2050  WEND : D(KX,KY)=DD
2060  IF DD=3  OR DD=4              THEN D(KX,KY)=DD
2070  IF DD=2                       THEN GOSUB *ITEMDERU
2080  IF DD=3 AND D(KX+VX,KY+VY)=6 THEN GOSUB *KAKUNOU
2090  IF DD=4 AND D(KX+VX,KY+VY)=1 THEN GOSUB *KABE
2100  RETURN
2110 *ITEMDERU : '                                          【 アイテム出る 】
2120  D(KX,KY)=INT(RND*3)+7
2130  PUT(KX*32,KY*32),C%(D(KX,KY)*200),PSET
2140  B1=2 : B2=20 : B3=250 : B4=2000 : GOSUB *SE : RETURN
2150 *KAKUNOU : '                                           【 コンテナ格納 】
2160  D(KX,KY)=0 : NM=NM-1 : IF NM=0 THEN TM=711
2170  LINE(KX*32,KY*32)-STEP(31,31),0,BF
2180  B1=3 : B2=20 : B3=250 : B4=2000 : GOSUB *SE : RETURN
2190 *HAKAI : '                                             【 ロボット破壊 】
2200  EX(J)=0 : EY(J)=0 : EJ(J)=60
2210  B1=3 : B2=20 : B3=250 : B4=2000 : GOSUB *SE : RETURN
2220 '                                                      【 アイテム取る 】
2230 *ITEM1 : CM=CM-10*(CM<100)              : GOSUB *CABLE : RETURN
2240 *ITEM2 : ET=40                          : GOSUB *CABLE : RETURN
2250 *ITEM3 : TM=TM-200                      : IF TM<0 THEN TM=0
2260          LINE(612,TM¥2+1)-(627,355),4,BF : GOSUB *CABLE : RETURN
2270 *KABE : '                                              【    壁破壊    】
2280  IF KX+VX=0 OR KX+VX=18 OR KY+VY=0 OR KY+VY=10 THEN RETURN
2290  COLOR=(0,PL(7))
2300  D(KX    ,KY    )=0 : LINE( KX     *32, KY     *32)-STEP(31,31),0,BF
2310  D(KX+VX,KY+VY)=0 : LINE((KX+VX)*32,(KY+VY)*32)-STEP(31,31),0,BF
2320  B1=3 : B2=20 : B3=250 : B4=2000 : GOSUB *SE
2330  COLOR=(0,0) : RETURN
2340 *ENDING : '                                            【   全面クリア   】
2350  CLS 3 : FOR I=0 TO 399 : PSET(RND*640,I),RND*7 : NEXT
2360  LINE(60,90)-(580,300),7,B  : LINE(64,94)-(576,296),7,B : PAINT(61,91),7,7
2370  PUT(288,285),C%(1200),PSET : PUT(320,285),C%(200),PSET
2380  MX=220 : MY=125 : MN=15 : MC=2 : GOSUB *MOJI
2390  MX=195 : MY=180 : MN=13 : MC=4 : GOSUB *MOJI
2400  MX= 85 : MY=235 : MN=16 : MC=5 : GOSUB *MOJI
2410  GOTO 2410
2420 *HAIKEI : '                                            【    背景表示    】
2430  CLS 2 : COLOR=(6,PL((ST-1)¥2+8)) : LINE(0,0)-(607,399),6,BF
2440  FOR I=1 TO 50
2450    LINE(RND*600,RND*400)-STEP(1,1),7,B : PSET STEP(0,0),0
2460    X=INT(RND*580)+1 : Y=INT(RND*390)+1 : Z=INT(RND*20)+3
2470                CIRCLE(X  ,Y  ),Z,6,,,,F
2480    FOR J=0 TO 1 : CIRCLE(X-J,Y-J),Z,J*7 : NEXT
2490  NEXT : RETURN
2500 *MOJI : '                                              【    文字表示    】
2510  FOR I=0 TO LEN(MJ$(MN))¥2-1 : KAN=VAL("&h"+JIS$(MID$(MJ$(MN),I*2+1,2)))
2520  FOR J=0 TO 2 : FOR K=0 TO 2 : PUT(MX+I*18+J,MY+K),KANJI(KAN),OR,MC,0
2530  NEXT         : NEXT         : PUT(MX+I*18+1,MY+1),KANJI(KAN),OR, 7,0
2540  NEXT         : RETURN
2550 *SE : '                                                【     効果音     】
2560  IF INP(232)=223 THEN RETURN
2570  FOR II=1 TO B1
2580    FOR JJ=0 TO B2 : BEEP 1 : FOR KK=0 TO B3 : NEXT : BEEP 0 : NEXT
2590    FOR JJ=0 TO B4 : NEXT
2600  NEXT : RETURN
2610 *MATU : '                                              【 キー入力待ち 】
2620  WHILE INKEY$<>"" : WEND : WHILE INKEY$<>" " : WEND : RETURN
2630 '                                                      【  何もしない  】
2640 *DMY : RETURN
2650 '                                                      【パレットデータ】
2660 DATA 44F,0E0,8E0,A00,88C,886,FFF
2670 DATA 886,668,866,868,686,777,864,684
2680 '                                                      【  文字データ  】
2690 DATA トウナー,緑コンテナ　,赤コンテナ　,青コンテナ
2700 DATA ロボット,クレセント号,延長ケーブル,ネジ　　　,酸素ボンベ
2710 DATA ★　新　月　面　運　輸　局　★
2720 DATA ＨＩＴ　ＳＰＡＣＥ　ＫＥＹ　ＴＯ　ＳＴＡＲＴ
2730 DATA "ＳＴＡＧＥ　１　","　ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ"
2740 DATA "ＳＴＡＧＥ　１　ＣＬＥＡＲ",おめでとう！全面クリア
2750 DATA ＰＲＯＧＲＡＭＥＤ　ＢＹ　ＮＡＫ　１９９５、１９９６
2760 '                                                      【    面データ    】
2770 DATA 000031B198D8C00006003000018D8CC6C600000,413C13432C32452C52473C73846
2780 DATA 04100200010400820041002080104000200410 0,213812E12244E44272872E73846
2790 DATA 0000360D9104488220000220891044D83600000,313D13612A12672A72373D73846
2800 DATA 00003FBB9000400004001000010004EEFE00000,812C13133F32152F53473872846
2810 DATA 0000222200000800201402040800002222 00000,313712B14F12172574972D73846
2820 DATA 104102491208300922490040000900492041200,722D22332E42153752A52362E76
2830 DATA 04000200010000800FFFF800800040002000100,224824B23E24274874E74000576
2840 DATA 10040DB63000680020000 2000B000636D810040,514812B13143F43573872B74846
2850 DATA 000002AA8155400AA50052A8015540AAA000000,113312D72000000000000000F76
2860 DATA 1111080004445777611110008044457776 00000,113512912D1415455295200 0D56
2870 DATA 541500A0040108822100422088401002805415 0,233E32252E530000000000000846
2880 DATA 400103F81820C854242212F5E80200E82E04100,413C13252E52562B62473C73886
2890 DATA 000015DB02808B560401721C0068AC15D000000,112F13F72000000000000000176
2900 DATA 40012E0E90004B6DA50052B1A94214A82A11C40,212E12543B437639630000 00816
2910 DATA 0000003803A6030181A2C0C06032E00E0000000,112712F1283284285297 2F73176
2920 DATA 010005B74E902002C0000D51C0208B5C0D00300,214632932442F430000000000866
```


★影さんは，いくつの時から，パソコンを習ったのですか？（東京都足立区・三浦昭宏17才）……【**影**：ふと気づいたら，キーボードをバチバチたたくようになっていたんですよ。習ったより慣れたのかな？　**編**：たたくからパソコンはこわれるのだ！　**影**：すまん。】



パズル好きはぜひやってみよう!

たまご綴(と)じPZG'99春(はる)

要田　出

内　容

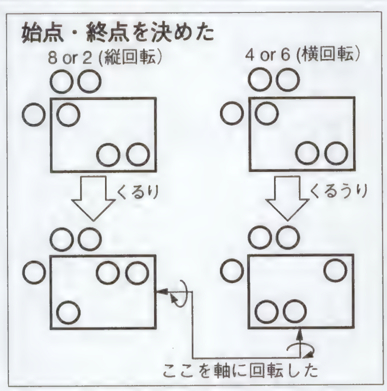
初めてのパズルゲームです。内容は，8×8マスの文字を元に戻すだけです。

《第1表》変数表

M(,)	玉の配置状態
G$( )	正しい場所を表すキャラ
ST	ステージ数
SX, SY	始点のX，Y座標
EX, EY	終点のX，Y座標
SC	今のアクティブ・ページ
HX, HY	(始点＋終点)÷2
I, J, K, W	ループ用
TURN	あと○回転
PS	円周率変換用？
その他	雑用

取り扱いかた

まずは始点を決めます。テンキーでカーソルを動かし，スペース・キーを押すと始点が決まります。次は終点を決める7コですが，間違えた場合，リターン・キーを押せばキャンセルできます（これは他のときも使えるハズ)。スペース・キーを押して終点が決定したら，回します(**第1図**)。すると，本当にそれでいいか聞いてきます。それに答えると，無事回転終了です。

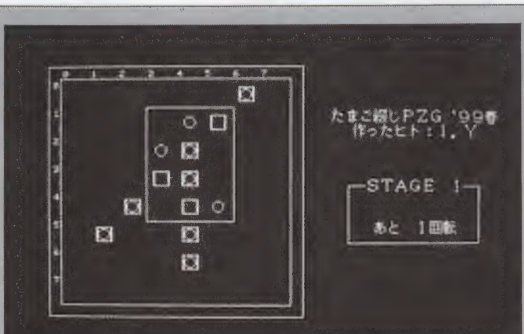


《第1図》回転のしかた

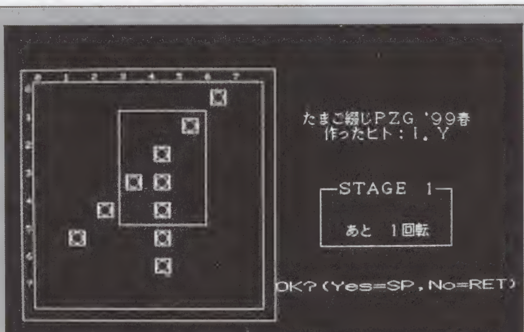
「あと○回転」が0になると，コンピュータが答え合わせ（丸つけ）をしてくれます（あたりまえ)。間違いがなければ，「(チャン)×5チャーンチャ（チャン)×6チャーン」と，メロディーが流れます（これに合わせ，キーボードをたたく)。そして次のステージに進みます。間違いがあった場合はやり直しです。

プログラム

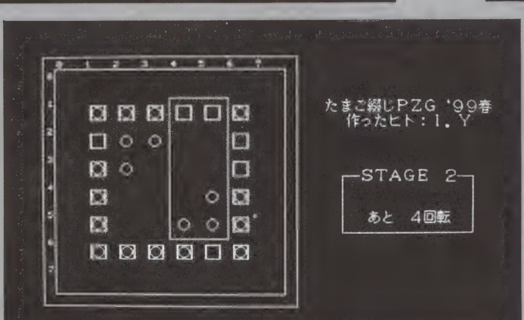
REM文は入力しなくてもいいです。画面を2枚使っている（だから白黒）の



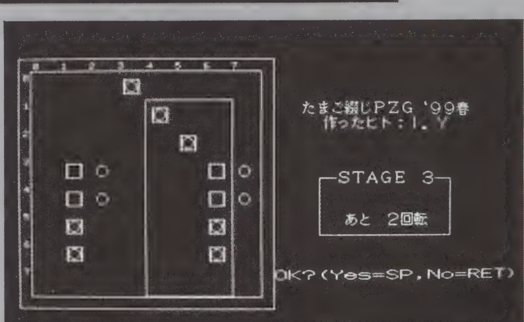
◀《写真1》まずは1面。操作に慣れよう



◀《写真2》縦方向に1回回すとOK!



◀《写真3》4回転しなければならないのかぁ…



◀《写真4》感が冴(さ)えればすぐ解けるぞ

★三ノ宮に通うようになって約半年。ゲーセンの少なさと高さに驚いたってば…。姫路が異常なだけか。(兵庫県姫路市・柳　蛙18才)
……【編：先日，大阪の日本橋にある，オール10円というゲーム・センターに行ってみました。すごい熱気でしたよ。】

で，STOPしたとき全部消して「good luck.」と表示するルーチンをつけました。忘れてましたが，最初に面セレクトできます（全15面だけど1面〜10面までしか選べません）。

改造してみよう

回転が速い人は，270行と320行のSTEP －1を－.5や－.2にしてください。反対に遅い人は，－2や－3にしてください。改造は，面を増やすなり，BGMをつけるなり，キャラクターを変えるなり，いろいろやってください（前もこんなことを言ってたような…）。

さいごに

めでたく高校合格しました。ピース。

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムが短くまとまっていて良い感じじゃな。
編：そうですね。長すぎるのは打ち込むときにうんざりしちゃいますから…。

しかし，いて座だったのが蛇つかい座になってしまった。ドドーン。

《第2表》ヒント一覧

STAGE 4
　1回転目は(5,6)が終点
STAGE 5
　1,2回転目ともに小さい回転
STAGE 6
　1,2回転目ともに4×4の正方形
STAGE 7
　自分で解けなくなってしまった
STAGE 8
　STAGE 7と同様
STAGE 9
　1,2回転目ともに長方形回転
STAGE 10
　簡単だろう
STAGE 11
　1回転目は縦回転
STAGE 12
　上をいじる
STAGE 13
　最初に横回転
STAGE 14
　ヒントなし
STAGE 15
　ヒントなし
※解法が二つ以上あるかもしれないので悪しからず。

たまご綴じPZG'99春のプログラム・リスト

```
10 '*****************************初期設定*********************************
20 SCREEN 2,0,1,3:CLS 3:SCREEN ,,0:CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1
30 COLOR 7,0,,1,1:CLEAR,&H5E00:DIM M(7,7),G$(3):STOP ON:ON STOP GOSUB *EXIT
40 G$(0)="  ":G$(1)="┐":G$(2)="  ":G$(3)="┘":PS=2*3.14159/36:PLAY ALLOC 255
50 INPUT"Stage Select(1-10)";ST:ST=INT(ST):IF ST<1 OR ST>10 THEN 50
60 PLAY"MB@70V15O6L64":CLS 3:WIDTH 40,25:GOSUB *TITLE:GOSUB 740:EX=0:EY=0
70 '*****************************メイン**********************************
80 C=1:SX=EX:SY=EY:GOSUB *W
90 '■■■||||||カーソル始点
100 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN C=0:GOSUB *W:GOSUB 120:SX=EX:SY=EY:C=1:GOSUB *W
110 IF I$=" " THEN PLAY"CDF":GOTO 140 ELSE 100
120 EX=EX+(I$="4" AND EX>0)-(I$="6" AND EX<7)
130 EY=EY+(I$="8" AND EY>0)-(I$="2" AND EY<7):RETURN
140 '■■■||||||カーソル終点
150 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN C=0:GOSUB *W:GOSUB 120:C=1:GOSUB *W
160 IF I$=CHR$(13) THEN C=0:GOSUB *W:EX=SX:EY=SY:PLAY"FDC":GOTO 80
170 IF I$<>" " THEN 150 ELSE PLAY"CDF"
180 '■■■||||||回転方向指定
190 I$=INKEY$
200 IF I$="4" OR I$="6" THEN K=1:L=1+(I$="4")*2:GOTO 230
210 IF I$="8" OR I$="2" THEN K=2:L=1+(I$="8")*2:GOTO 230
220 IF I$=CHR$(13) THEN C=0:GOSUB *W:EX=SX:EY=SY:PLAY"FDC":GOTO 80 ELSE 190
230 IF SX>EX THEN SWAP SX,EX
240 IF SY>EY THEN SWAP SY,EY
250 SC=1:FLAG=1:HX=(EX-SX)/2+SX:HY=(EY-SY)/2+SY:IF K=2 THEN 310
260 '■■■||||||横回転
270 FOR W=18 TO 0 STEP -1:FOR J=SY TO EY:FOR I=SX TO EX:BEEP 1:BEEP 0
280 CIRCLE(HX*32+(HX-I)*32*COS(PS*W)+79,J*32+80),6+SIN(PS*W)*6*SGN(HX-I)*L,M(I,J
)
290 NEXT I,J:GOSUB *E:NEXT W:FOR J=SY TO EY:FOR I=SX TO EX-HX+SX
300 SWAP M(I,J),M(I+(HX-I)*2,J):NEXT I,J:GOSUB 370:GOTO 270
310 '■■■||||||縦回転
320 FOR W=18 TO 0 STEP -1:FOR J=SY TO EY:FOR I=SX TO EX:BEEP 1:BEEP 0
330 CIRCLE(I*32+79,HY*32+(HY-J)*32*COS(PS*W)+80),6+SIN(PS*W)*6*SGN(HY-J)*L,M(I,J
)
340 NEXT I,J:GOSUB *E:NEXT W:FOR J=SY TO EY-HY+SY:FOR I=SX TO EX
350 SWAP M(I,J),M(I,J+(HY-J)*2):NEXT I,J:GOSUB 370:GOTO 320
360 '■■■||||||OK?
370 IF FLAG=0 THEN RETURN 400 ELSE LOCATE 21,18:PRINT"OK?(Yes=SP,No=RET)"
380 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN SC=1:FLAG=0:RETURN
390 IF I$=" " THEN TURN=TURN-1:RETURN 400 ELSE 380
400 LOCATE 21,18:PRINT SPC(18):SCREEN ,,0:C=0:GOSUB *W
410 A$=AKCNV$(RIGHT$(STR$(TURN),2)):A=2:I=432:J=224:GOSUB 690
420 IF TURN=0 THEN *CHECK ELSE 80
430 '***************************サブルーチン*********************************
440 '■■■||||||Clearか、やりなおしかチェック（処理）
450 *CHECK:FLAG=0:FOR J=0 TO 7:A=0:FOR I=0 TO 7:A=A+(POINT(I,J)<>M(I,J)):NEXT I
460 LOCATE 0,J*2+5:IF A THEN FLAG=FLAG-A:PRINT"BAD" ELSE PRINT"OK!"
470 PLAY"MFO2GERR":NEXT J:LOCATE 25,17:PRINT"miss=";FLAG/2:PLAY"MB"
480 IF FLAG THEN LOCATE 24,19:PRINT"やりなおし":PLAY"O4L16A#AA#RG#GG#RF#FF#RD#8" E
LSE LOCATE 26,19:PRINT"Clear!!!":PLAY"O5L8CFFGGA.A#16>C<A#AAGGF4":ST=ST+1
490 C=0:FOR I=0 TO 999:C=C AND 3:C=C+1:COLOR@(24,19)-(35,19),C
500 I$=INKEY$:NEXT I:IF ST<15 THEN 60 ELSE CLS 3
510 '>>>おめでとう
520 CIRCLE(320,100),40:LINE(320,140)-(320,250):LINE-(420,350)
530 LINE(320,250)-(220,350):LINE(120,130)-(320,160):LINE-(520,130)
540 LOCATE 5,2:PRINT"Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎ！":END
550 '■■■||||||ＥＸＩＴ
560 *EXIT:BEEP 0:CONSOLE 0,25,1,1:SCREEN ,,1:CLS 3:SCREEN 3,1,0,1:CLS 3
570 WIDTH 80,25:COLOR 7,0,,7,1:PRINT"good luck.":END
580 '■■■||||||アクティブページの切り替え、軌道消去
590 *E:SCREEN ,,SC:SC=SC+1 AND 1
600 LINE(SX*32+64,SY*32+64)-(EX*32+96,EY*32+96),0,BF:RETURN
610 '■■■||||||カーソルの表示、消去
620 *W:LINE(63+SX*32-(SX>EX)*34,63+SY*32-(SY>EY)*34)-(63+EX*32-(EX=>SX)*34,63+EY
*32-(EY=>SY)*34),C,B:RETURN
630 '■■■||||||タイトル、枠の表示
640 *TITLE:LINE(48,48)-(336,336),1,B:LINE(62,62)-(322,322),1,B
650 FOR I=0 TO 7:PUT(64+I*32,53),KANJI(304+I)
660 PUT(53,I*32+66),KANJI(304+I):NEXT
670 RESTORE 710:LINE(388,184)-(538,250),1,B:FOR K=0 TO 3:READ A$,A,I,J
680 GOSUB 690:NEXT K:COLOR 0:PRINT"■":COLOR 7:RETURN
690 FOR H=1 TO A:PUT(I+H*16,J),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(A$,H+1,1)))),PSET
700 NEXT H:RETURN
710 DATA たまご綴じＰＺＧ‘９９春,12,352,96,作ったヒト：Ｉ．Ｙ,9,376,113
720 DATA ＳＴＡＧＥ　　,7,392,176,あと　　回転,6,400,224
730 '■■■||||||ＳＴＡＧＥ読み込み
740 A$=AKCNV$(RIGHT$(STR$(ST),2)):A=2:I=472:J=176:GOSUB 690:RESTORE 800
750 FOR H=1 TO ST:READ D1$,D2$,TURN:NEXT H:PUT(0,0),KANJI(VAL("&H"+D1$)),PSET
760 FOR J=0 TO 7:D=VAL("&H"+MID$(D2$,J*2+1,2)):FOR I=7 TO 0 STEP -1
770 M(I,J)=D MOD 2:D=D¥2:P=POINT(I,J):CIRCLE(I*32+79,J*32+80),6,M(I,J)
780 LOCATE I*2+4,J*2+4:PRINT G$(P):LOCATE I*2+4,J*2+5:PRINT G$(P+2):NEXT I,J
790 A$=AKCNV$(RIGHT$(STR$(TURN),2)):A=2:I=432:J=224:GOSUB 690:RETURN
800 DATA 1B2,0208180824480800,1,1DB,00723060464E7A00,4,1CA,1000022321404408,2
810 DATA 1C6,0021000000227700,3,1CE,0A22081E0A2A0800,3,1CD,0012106400040000,3
820 DATA 1C4,10040020200A1810,3,1E8,081C881C3E1C7FFD,4,10A,4040086A6C180808,2
830 DATA 19D,0000000088201048,2,1A6,005E604678003C00,2,1E9,165F7F7F37131810,3
840 DATA 1EA,783C3C39381C3800,3,1F2,401E4E7A701E0800,4,106,20103C2A54301016,3
```


★BBS電話帳のコーナーに加えて，インターネットのホームページのアドレス帳のコーナーも作ってほしいのです。影さん聞いてる？（神奈川県相模原市・**後藤悠樹19才**）……【影：なんか言った？うん？ホームページね。今月から紹介していこうと思ってますよ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



浪費癖(ろうひへき)のある君もこれで大丈夫!

パーソナル家計簿(かけいぼ)

高橋　勇二

内　容

グラフ機能付きの家計簿です。フロッピーディスクや，ハードディスクにセーブするので，多くのデータが記録できます。

入力方法

オールBASICなので，気軽に打ち込んでください。またREM文ははずしてもかまいませんが，行番号はできるだけ変えないでください。

操作方法

はじめて起動するときは，「GOTO ＊NFとして，データ・ファイルの作成から実行してください。データを誰にも見られたくないなら，170行の“PAS＄”の部分を変えてください。

[←] 前ページ

前のページ（前項）もどります。

[→] 次ページ

次のページ（次項）に進みます。

[SPC] 入力

新しいデータを入力します。入力の仕かたは次のとおり。

西暦（0～99まで）

月　（1～12まで）

日　（1～31まで）

内容（46文字以内）

金額（100万円まで）

各コマンドを入力するごとにリターン・キーを押してください。

全部入力したら確認するので，[Y]か[N]キーを選択してください。もし，入力し

《第1表》変数表

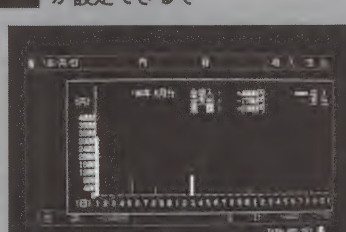
A	汎用(最高データ数など)	HT	グラフデータ用(最高・最低金額)
AA	A$のキャラクター・コード	I	FOR～NEXT用など
A$	コマンド入力	IN	データ入力用
B	記録してあるデータ数	IN$	データ入力用
C	データ表示用・Y座標	J	FOR～NEXT用など
CO$( )	データ用（内容)	MG	グラフデータ用(月数)
D	画面消去用・Y座標	NI( )	データ用(日数)
DD	RETURN用	P$	パスワード入力用
DE	データ消去用	PAS$	パスワード名
E	全収入合計金額	SE( )	データ用（年数)
EE	Eの一時保存用	SH	グラフデータ用(収入合計)
F	全支出合計金額	SI	グラフデータ用(支出合計)
FF	Fの一時保存用	TK( )	データ用（金額)
FIL$	データ・ファイル名	TU( )	データ用（月数)
G	グラフ時・汎用	VA	A$のVAL用
GT( )	グラフデータ用(1年)	YG	グラフデータ用(年数)
HN( )	グラフデータ用(1か月)		



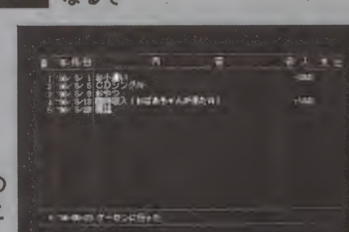
◀《写真1》タイトルの後にはパスワードが設定できるぞ



◀《写真2》入力は＋で収入，－で支出となるぞ



▶《写真3》1か月の収支をグラフでわかりやすく表示



▶《写真4》1年間のデータを表示することもできます

★私の場合，ナイツでリングをくぐり損なったときに思い出されるのは，パイロットウィングス教官一同の怒った顔。影さんは？（東京都練馬区・Me Ye22才）……【影：私の場合は，編集長とDr.Dがにらんでいる顔。編集長：影くん，仕事，仕事!!ジロッ!】

た月・日の値が0で，このときに[Y]キーを押しても自動的にNoになります。次に一覧表にもどるかを聞いてくるので，もどるなら[Y]キー，続けるなら[N]キーを押してください。

一覧表にもどるときに記録されます。

[ESC] グラフ

グラフの選択画面に移ります。[1]～[3]の中から選んでください。なお，[2]を選んだ場合は，グラフが表示された後に，その月の一覧が表示されます。

[RET] 消去

データを消去します。消去したい番号を入力してください。一覧表にもどるときに記録されます。

[TAB] 終了

家計簿を終了します。

※ [SPC] ……スペース・キー

[RET] ……リターン・キー

プログラムについて

あまりきれいなプログラムとは言えません。機能が少ないと思う人は，ぜひ改造してみてください。それと，記録できる数を変えるなら，150行の"A"の値を変えてください。

最後に

このプログラムを作ったきっかけは，サイフの中身が空っぽになり，「せっかくパソコンがあるのだから家計簿でもつけてみようかなぁ…」とソフトの値段を見たら，とても手が出せなかったので，自分で作ってみました。

最後にアドバイスをしてくれた大沢君，E3Aのクラスの皆さん応援ありがとうございました。

★参考にしたもの

・電波新聞社　マイコンBASICマガジン各号

《第2表》プログラムの詳細

100～ 170	初期設定
180～ 240	ファイル読み込み
250～ 330	タイトル画面
340～ 370	パスワード入力
380～ 530	データ並び替え
540～ 550	ファイル書き込み
560～ 610	新規書き込み
620～ 820	一覧表（メイン画面）
830～1010	データ入力
1020～1060	各サブ・ルーチン
1070～1180	データ消去
1190～1280	グラフ設定・コマンド入力
1290～1400	グラフ表示（1年間）
1410～1530	グラフ表示(1か月間)
1540～1670	グラフ・サブ画面
1680～1750	終了画面



CHECKER FLAG

Dr.D：お？今月の実用プログラムは家計簿か…どれどれ？ふむ…グラフ表示まででできるとはのぉ。なかなか良くできていると思うぞ。

編：彼は実際に小遣い帳として利用しているみたいですね。まさに実用って感じで良いですね。

パーソナル家計簿のプログラム・リスト

```
100 '=====================================================
110 '                    初期設定
120 '=====================================================
130 *IT
140 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,0,0,7,2:WIDTH 40,20
150 CLS 3:A=517:DIM SE(A),TU(A),NI(A),CO$(A),TK(A),GT(24),HN(62)
160 FIL$="A:KAKEIBO.DAT" ' <-----------------------------------  ドライブ番号
170 PAS$=""              ' <-----------------------------------  パスワード
180 '=====================================================
190 '                  ファイルオープン
200 '=====================================================
210 *RF
220 LOCATE 8,8:PRINT "ファイル読み込み中......"
230 OPEN FIL$ FOR INPUT AS #1:INPUT #1,B
240 FOR I=1 TO B:INPUT #1,SE(I),TU(I),NI(I),TK(I),CO$(I):NEXT I:CLOSE
250 '=====================================================
260 '                    タイトル
270 '=====================================================
280 *TI
290 CLS 3:FOR I=26 TO 0 STEP -2:LINE (I,I)-(639-I,399-I),1,B:NEXT I
300 LOCATE  6, 5:COLOR 7:PRINT "==== パーソナル  家計簿 ===="
310 LOCATE 11,11:COLOR 6:PRINT "PUSH [ SPACE ] KEY"
320 LOCATE  2,14:COLOR 4:PRINT "(C)1996  PRESENTED BY YUJI TAKAHASHI"
330 IF INKEY$<>" " THEN 330
340 CLS 3:WIDTH 80,25:COLOR 7:LINE (113,100)-(521,202),7,B
350 LOCATE 16, 7:PRINT "パスワードを入力して下さい"
360 LOCATE 25, 8:INPUT ">>>> ",A$:IF A$=PAS$ THEN *MA
370 LOCATE 16,11:PRINT "パスワードが違います！  もう一度 入力して下さい。":GOTO
330
380 '=====================================================
390 '                  ファイル書き込み
400 '=====================================================
410 *WF
420 D=2:GOSUB *S1:LOCATE 2,23:PRINT "ファイル書き込み中....";
430 FOR I=1 TO B-1:FOR J=I+1 TO B
440 IF SE(I)>SE(J) THEN GOSUB *S3
450 NEXT J,I:PRINT "..";
460 FOR I=1 TO B-1:FOR J=I+1 TO B
470 IF TU(I)>TU(J) AND SE(I)>=SE(J) THEN GOSUB *S3
480 NEXT J,I:PRINT "..";
490 FOR I=1 TO B-1:FOR J=I+1 TO B
500 IF NI(I)>NI(J) AND SE(I)>=SE(J) AND TU(I)>=TU(J) THEN GOSUB *S3
510 NEXT J,I:PRINT "..";
520 FOR I=1 TO B:IF SE(I)=999 THEN B=B-1:CO$(I)="":SE(I)=0:TK(I)=0
530 NEXT   I:PRINT ".."
540 OPEN FIL$ FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,B
550 FOR I=1 TO B:PRINT #1,SE(I),TU(I),NI(I),TK(I),CO$(I):NEXT I:CLOSE:GOTO *MA
560 '=====================================================
570 '                   新規書き込み
580 '=====================================================
590 *NF
600 CLOSE :A=0:OPEN FIL$ FOR OUTPUT AS #1
610 PRINT #1,A;A;A;A;A:CLOSE :RUN
620 '=====================================================
630 '                     一覧表
640 '=====================================================
650 *MA
660 E=0:F=0:FOR I=1 TO B:IF TK(I)<0 THEN F=F+TK(I) ELSE E=E+TK(I)
670 NEXT I
680 CLS 3:LINE (  1,10)-(636,359),15,B:LINE ( 35,10)-(115,359),15,B
690       LINE (490,10)-(563,359),15,B:LINE (  1,38)-(636,328),15,B
700 LOCATE 2,23:COLOR 7:PRINT "[←]前ページ [→]次ページ [SPC]入 力 [ESC]グラフ
[RET]消 去 [TAB]終 了"
710 LOCATE 1, 1:COLOR 7:PRINT "番  '年/月/日";SPACE$(15);"内              容";SP
ACE$(16);"収  入  支  出"
720 LOCATE 1,21:COLOR 6:PRINT USING "### 差     額  +#######円@合     計  +#####
## +#######";B;E+F;SPACE$(25);E;F
730 IF DD=1 THEN DD=0:RETURN
740 C=2:FOR I=1 TO B+17:IF CO$(I)="" AND SE(I)=0 THEN 790
```


★多くは語らないが「DISPL」の広告に登場したDr.Dはまさしくドラ○もんだ!!（兵庫県神戸市・TIR14才）……【つぐ美：この「DISPL」の広告の反響がすごいですね。ちゃんと「DISPL」も買ってちょうだいね。Dr.D：どうせワシはドラ○もんじゃよ。】

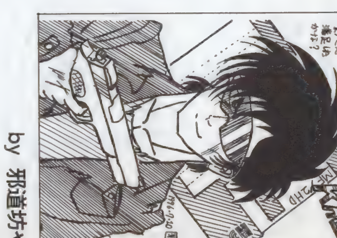
```
750 C=C+1:LOCATE 1,C:COLOR 7:PRINT USING "### '##/##/## @";I;SE(I);TU(I);NI(I);C
O$(I)
760 LOCATE 63-(TK(I)<0)*9,C:COLOR 5+(TK(I)<0)*3:PRINT USING "+######";TK(I)
770 IF DD=1 THEN DD=0:RETURN
780 IF C-19 THEN 810
790 GOSUB *S2:AA=ASC(A$):ON -(AA=28 AND C=19)-(AA=29 AND I>17)*2-(AA=32)*3-(AA=1
3)*4-(AA=27)*5-(AA=9)*6 GOTO 800,820,*IN,*DE,*GR,*EN:GOTO 790
800 FOR D=-18 TO -2:GOSUB *S1:NEXT D:C=2
810 NEXT I:END
820 I=I-(18-C)*(C<>19)-34:GOTO 800
830 '==========================================================
840 '                          データ入力
850 '==========================================================
860 *IN
870 B=B+1:D=0:GOSUB *S1:D=2:GOSUB *S1
880 LOCATE 1,21:PRINT USING "### '  /  /";B
890 IN$="":FOR J=0 TO 2:LOCATE 6+J*3,21:INPUT "",A:IF A>99 OR A<0 THEN 890
900 IN$=IN$+RIGHT$("0"+STR$(INT(A)),2):NEXT J
910 SE(B)=VAL(LEFT$(IN$,2)):TU(B)=VAL(MID$(IN$,3,2)):NI(B)=VAL(RIGHT$(IN$,2))
920 LOCATE 15,21:INPUT "",CO$(B):CO$(B)=LEFT$(CO$(B),46)
930 LOCATE 63,21:INPUT "",TK(B):IF ABS(TK(B))>=1E+06 THEN 930
940 GOSUB *S1:LOCATE 1,21:PRINT USING "### '##/##/## @";B;SE(B);TU(B);NI(B);CO$(
B)
950 LOCATE 63,21:PRINT USING "+######";TK(B)
960 GOSUB *S1:LOCATE 2,23:PRINT "これでよろしいですか?  [ Y/N ]"
970 GOSUB *S2:IF A$<>"Y" AND A$<>"N" THEN 970
980 IF A$="Y" AND (TU(B)=0 OR NI(B)=0) THEN A$="N"
990 IF A$="N"                THEN CO$(B)="":SE(B)=0:B=B-1
1000 GOSUB *S1:LOCATE 2,23:PRINT "一覧表に戻りますか? [ Y/N ]"
1010 GOSUB *S2:ON -(A$="Y")-(A$="N")*2 GOTO *WF,*IN:GOTO 1010
1020 '----------------------------------------------------------
1030 *S1:LOCATE 1,21+D:COLOR 7:PRINT SPACE$(78):RETURN
1040 *S2:LOCATE 75,23:COLOR 7:PRINT "( )":LOCATE 76,23:A$=INPUT$(1):RETURN
1050 *S3:SWAP SE(I) ,SE(J) :SWAP TU(I),TU(J):SWAP NI(I),NI(J)
1060     SWAP CO$(I),CO$(J):SWAP TK(I),TK(J):RETURN
1070 '==========================================================
1080 '                           消  去
1090 '==========================================================
1100 *DE
1110 DE=0:D=2:GOSUB *S1:LOCATE 2,23:INPUT "消去する番号を入力して下さい  :",DE
1120 IF DE>B OR DE<>INT(DE) THEN *DE
1130 IF DE<1                THEN 1170
1140 GOSUB *S1:LOCATE 2,23:PRINT USING "番号[###]を消去します。よろしいですか?
 [ Y/N ]";DE:GOSUB *S2
1150 IF A$ ="Y" THEN SE(DE)=999:GOTO 1170
1160 IF A$<>"N" THEN 1140
1170 GOSUB *S1:LOCATE 2,23:PRINT "一覧表に戻りますか?  [ Y/N ]"
1180 GOSUB *S2:ON -(A$="Y")-(A$="N")*2 GOTO *WF,*DE:GOTO 1180
1190 '==========================================================
1200 '                           グラフ
1210 '==========================================================
1220 *GR
1230 CLS:LINE (87,60)-(638,335),1,BF:LINE (89,62)-(636,333),R,BF:HT=90:SH=0:SI=0
:YG=0:MG=0
1240 COLOR 7:LINE (144,73)-(144,296),7:LINE -(632,296),7:LINE(144,216)-(632,216)
,6,,4369
1250 LOCATE 73,5:PRINT "収 入";SPACE$(15);"[円]";SPACE$(56);"支 出"
1260 LINE (551,86)-(576,90),5,BF:LINE (551,103)-(576,107),2,BF
1270 LOCATE 2,23:PRINT "[1]一年間  [2]一ヶ月間  [3]一覧表に戻る";SPACE$(34);"( )
":DD=1:GOSUB 710:GOSUB *S2
1280 VA=VAL(A$):D=2:GOSUB *S1:ON VA GOTO 1300,1420,680:GOTO 1240
1290 '--------------------      一年間      --------------------
1300 LOCATE 2,23:COLOR 7:INPUT "[1]一年間     >>西暦何年のグラフを見ますか?<<
  :",YG:IF YG>99 OR YG<=0 OR YG<>INT(YG) THEN 1300
1310 FOR I=1 TO 12:FOR J=1 TO B
1320 IF SE(J)=YG AND TU(J)=I THEN GT(I-(TK(J)<0)*12)=GT(I-(TK(J)<0)*12)+TK(J)
1330 NEXT J:IF HT<+GT(I)    THEN HT=+GT(I)
1340        IF HT<-GT(I+12) THEN HT=-GT(I+12)
1350 NEXT I:G=0
1360 LOCATE 19,19:PRINT "1   2   3   4   5   6   7   8   9   10  11  12     [月]"
1370 DD=1:GOSUB 1490:FOR J=1 TO 12:SH=SH+GT(J):SI=SI+GT(J+12)
1380 LINE (121+J*32,296-(GT(J)    /HT)*158)-(130+J*32,296),5,BF
1390 LINE (131+J*32,296+(GT(J+12)/HT)*158)-(140+J*32,296),2,BF
1400 NEXT J:GOTO 1550
1410 '--------------------      一ヶ月間      --------------------
1420 LOCATE 2,23:COLOR 7:INPUT "[2]一ヶ月間   >>西暦何年ですか?        <<    :"
,YG:IF YG>99 OR YG<=0 OR YG<>INT(YG) THEN 1420
1430 LOCATE 18,23:INPUT "何月のグラフを見ますか?<<      :",MG:IF MG>12 OR MG<1
OR MG<>INT(MG) THEN 1430
1440 FOR I=1 TO 31:FOR J=1 TO B:IF SE(J)=YG AND TU(J)=MG AND NI(J)=I THEN HN(I-(
TK(J)<0)*31)=HN(I-(TK(J)<0)*31)+TK(J)
1450 NEXT J:IF HT<+HN(I)    THEN HT=+HN(I)
1460        IF HT<-HN(I+31) THEN HT=-HN(I+31)
1470 NEXT I:G=15.89
1480 LOCATE 13,19:PRINT "[日] 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5
6 7 8 9 0 1"
1490 HT=INT(HT/10^((LEN(STR$(HT))-2))+1)*10^((LEN(STR$(HT))-2))
1500 I=0:FOR J=HT TO -1 STEP -HT/10:I=I+1:LOCATE 11,7+I:PRINT USING "#######";AB
S(J):NEXT J:IF DD=1 THEN DD=0:RETURN
1510 FOR J=1 TO 31:SH=SH+HN(J):SI=SI+HN(J+31)
1520 LINE (128+J*G,296-(HN(J)    /HT)*158)-(133+J*G,296),5,BF
1530 LINE (134+J*G,296+(HN(J+31)/HT)*158)-(139+J*G,296),2,BF:NEXT J
1540 '----------------------------------------------------------
1550 LOCATE 27, 5:PRINT USING "'##年##月分     全収入 :+########円";YG;MG;SH
1560 LOCATE 27, 6:PRINT USING "                全支出 :+########円";SI
1570 LOCATE 27, 7:PRINT USING "                差  額 :+########円";SH+SI
1580 LOCATE  2,23:COLOR 7:PRINT SPACE$(60);"PUSH ANY KEY"
1590 GOSUB *S2:ON G+1 GOTO 1670
1600 C=2:EE=E:FF=F:E=SH:F=SI:DD=1:GOSUB 680
1610 FOR I=1 TO B
1620 IF SE(I)=YG AND TU(I)=MG THEN DD=1:GOSUB 750
1630 IF C-19 THEN 1660
1640 LOCATE 2,23:COLOR 7:PRINT SPACE$(47);"次のページ   PUSH ANY KEY"
1650 GOSUB *S2:FOR D=-18 TO -2:GOSUB *S1:NEXT D:C=2
1660 NEXT I:G=0:E=EE:F=FF:GOTO 1580
1670 FOR J=1 TO 62:HN(J)=0:GT(J*-(J<25))=0:NEXT J:GOTO *GR
1680 '==========================================================
1690 '                           終 了
1700 '==========================================================
1710 *EN
1720 CLS 3:LOCATE 31, 8:COLOR 7:PRINT "ご苦労様でした。"
1730       LOCATE 22,15:COLOR 6:PRINT "家計簿は忘れず、早めに付けましょう。"
1740 IF INKEY$="" THEN 1740
1750 COLOR 7:END
1760 '+---------------------------------------------------------+
1770 '+                     *Program_ End*                       +
1780 '+            (C)1996  05/25   by Yuji Takahashi            +
1790 '+---------------------------------------------------------+
```

評…ぷよファンの意見が聞きたい…(影)



by トシ

評…満足，満足，ウハッハッハ…(影)

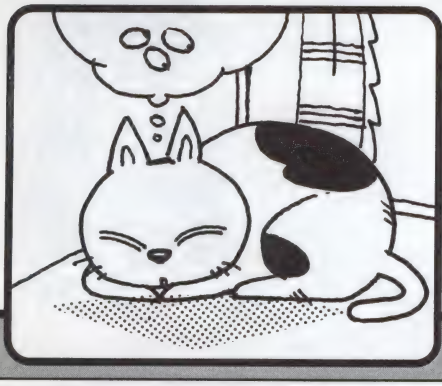


by 邪道坊や

PC-9801シリーズ

★中央情報専門学校のゲームクリエイターコースに入っています。埼玉県の志木にあります。うちの学校にも取材に来てくれ～。つぐ美さんが来てくれ!!影さんは×。(埼玉県川越市・**山田雄一19才**)……【**影**：あっそう。**つぐ美**：やかない，やかない。】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V1.0/V2.0)用



足元に注意!!アクション・ゲーム

冒険猫キャビ

(ぼうけんねこ)

TSUYOSHI

遊びかた

プレイヤーはジョイスティックで猫のキャビを上下左右に動かし，一定時間ごとに出現するマタタビノミ(緑色の玉)を取ってください。メダマビ(青と赤の敵)にぶつかったり，床（青または赤色の部分）から落ちると，即ゲーム・オーバーなので注意してください。床は一定時間ごとに点滅をはじめ，青と赤が入れ替わるので，点滅がはじまったらすぐに別の床に移ってください。ときどき出現する十字架を取ったときも床が入れ替わるので注意してください。マタタビノミを8個集めるとラウンド・クリアです。

下ボタンでコンティニュー，トリガを押すと1面から再プレイします。全18面クリアめざしてがんばってください。なお，30行のST＝1を0にするとテンキーでプレイできます。

《第1表》主な変数表

IX, IY ……	猫の座標
TX(n), TY(n)…	敵の座標
RO ………	ラウンド
TI ………	床が入れ替わるまでの時間
MA ………	マタタビノミの数

《第2表》プログラムの中身

10行〜	初期設定
150行〜	画面を描く，変数を設定
250行〜	メイン・ルーチン（猫移動，敵移動，アイテム出現，床の反転）
430行〜	ゲーム・オーバー
500行〜	ラウンド・クリア

CHECKER FLAG

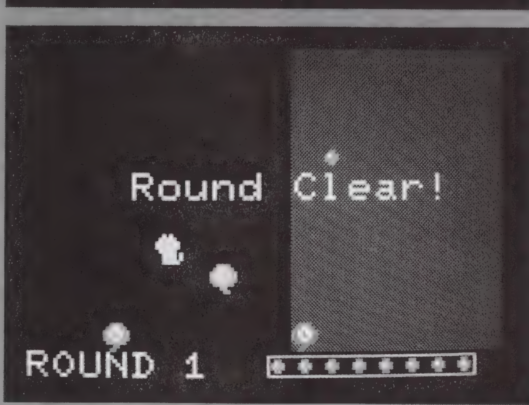
Dr.D：すごくまとまっていて良いな。文句のつけようがないのう。
編：床が入れ替わるときの緊張感がいいですよ。間に合わなくて落ちたときがすごく悲しい。
Dr.D：次回作も期待しているぞ!



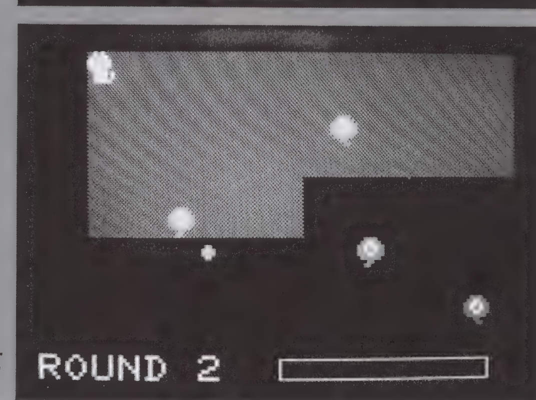
◀《写真1》小さい丸がマタタビノミ。8個集めよう



▶《写真2》床が点滅をはじめたらすぐに別の色の床に移動しよう



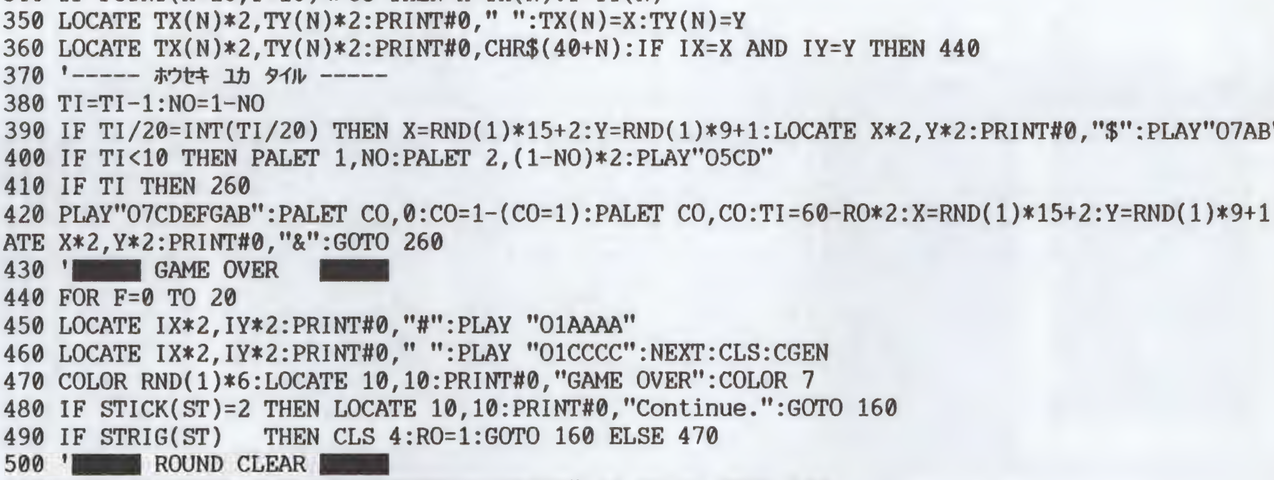
◀《写真3》なんとか集まった!



▶《写真4》面によって床の形がちがうのだ

★OFに載っている人たちのほとんどが10代…年はとりたくないっす!!（静岡県小笠郡・STICKER21才）……【Dr.D：年は毎年毎年とっていくもの。その分，人生経験を積んで，立派な人間になっていくんじゃよ。影：ぐはははは。Dr.D：例外もいるがな。】

```
10 CLEAR:DEFINT A-Z:DIM XP(5),YP(5),TX(3),TY(3),R$(18),C$(2)
20 SCREEN 0,0:WIDTH 40:REPEAT ON:CLICK OFF:PLAY 4800:CSIZE 3
30 C$(1)=HEXCHR$("AA0000550000"):C$(2)=HEXCHR$("00AA00005500"):RO=1:ST=1
40 FOR F=32 TO 42 STEP 2:READ D$:DEFCHR$(F)=HEXCHR$(D$):DEFCHR$(F+1)=MIRROR$(HEXCHR$(D$)):NEXT
50 FOR F=1 TO 4:READ XP(F),YP(F):NEXT:FOR F=1 TO 18:READ R$(F):NEXT
60 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
70 DATA 287CD6D67C3D3D16 287CD6D67C3D3D3E 287CFEFE7C3D3D3E
80 DATA 0000001000000000 0000001000000000 0000183C3C180000
90 DATA 0000000000000000 0010107070101000 0018187E7E181800
100 DATA 3C7EFFFFFF7E180C 0018242418000000 0018342418000000
110 DATA 0018342418000000 3C7EFFFFFF7E180C 0018242418000000 ,0,1,-1,0,1,0,0,-1
120 DATA F0F0F0F0F0,FFFFF00000,C0C0CCFCFC,C3C3C3FFFF,C3CFC3F3C3,C0CCCCCCFC
130 DATA FCC0C0C0FC,8080B6B6FE,FF818181FF,CF494949EF,C3C3FFC3C3,C3C3C3C3C3
140 DATA 80BAAAAEE0,FF01FD81FF,CF484F41EF,E0E0FF0707,80808080FF,AA00AA00AA
150 '■■■■ ｶﾞﾒﾝ & ﾍﾝｽｳ ■■■■
160 PALET 1,1:PALET 2,2:LINE(146,178)-(270,189),PSET,7,B
170 FOR Y=0 TO 4:R=VAL("&H"+MID$(R$(RO),Y*2+1,2))
180 FOR X=0 TO 7:C=2+((2^(7-X) AND R)>0)
190 LINE(X*32+32,Y*32+16)-(X*32+63,Y*32+47),PSET,BF,C$(C):NEXT X,Y
200 CLS:CGEN:LOCATE 0,22:PRINT#0,"ROUND";RO;:CGEN 1
210 FOR F=0 TO 3:C=1-(F>1)
220 TX(F)=RND(1)*13+4:TY(F)=RND(1)*7+3:IF POINT(TX(F)*16,TY(F)*16)<>C THEN 220
230 LOCATE TX(F)*2,TY(F)*2:PRINT#0,CHR$(40+F):NEXT
240 IX=2:IY=1:MA=0:TI=50:NO=0:CO=1:PALET 2,0
250 '■■■■ ﾒｲﾝｼｮﾘ (ﾈｺ) ■■■■
260 S=STICK(ST)/2:X=IX:Y=IY:IX=IX+XP(S):IY=IY+YP(S):S$=SCRN$(IX*2,IY*2,1)
270 LOCATE X*2,Y*2:PRINT#0," ":LOCATE IX*2,IY*2:PRINT#0,CHR$(34+NO)
280 IF POINT(IX*16,IY*16)<>CO AND TI>9 THEN 440
290 IF POINT(IX*16,IY*16)=0 OR S$="(" OR S$=")" OR S$="*" OR S$="+" THEN 440
300 IF S$="$" THEN PLAY"O8CDEF":MA=MA+1:LOCATE MA*2+16,22:PRINT#0,"$";:IF MA=8 THEN 510
310 IF S$="&" THEN PLAY"O5BABA":TI=9
320 '----- ﾎﾉｳ        -----
330 R=RND(1)*4:N=NO+(CO-1)*2:X=TX(N)+XP(R):Y=TY(N)+YP(R)
340 IF POINT(X*16,Y*16)<>CO THEN X=TX(N):Y=TY(N)
350 LOCATE TX(N)*2,TY(N)*2:PRINT#0," ":TX(N)=X:TY(N)=Y
360 LOCATE TX(N)*2,TY(N)*2:PRINT#0,CHR$(40+N):IF IX=X AND IY=Y THEN 440
370 '----- ﾎｳｾｷ ﾕｶ ﾀｲﾙ -----
380 TI=TI-1:NO=1-NO
390 IF TI/20=INT(TI/20) THEN X=RND(1)*15+2:Y=RND(1)*9+1:LOCATE X*2,Y*2:PRINT#0,"$":PLAY"O7AB"
400 IF TI<10 THEN PALET 1,NO:PALET 2,(1-NO)*2:PLAY"O5CD"
410 IF TI THEN 260
420 PLAY"O7CDEFGAB":PALET CO,0:CO=1-(CO=1):PALET CO,CO:TI=60-RO*2:X=RND(1)*15+2:Y=RND(1)*9+1:LOC
ATE X*2,Y*2:PRINT#0,"&":GOTO 260
430 '■■■■ GAME OVER   ■■■■
440 FOR F=0 TO 20
450 LOCATE IX*2,IY*2:PRINT#0,"#":PLAY "O1AAAA"
460 LOCATE IX*2,IY*2:PRINT#0," ":PLAY "O1CCCC":NEXT:CLS:CGEN
470 COLOR RND(1)*6:LOCATE 10,10:PRINT#0,"GAME OVER":COLOR 7
480 IF STICK(ST)=2 THEN LOCATE 10,10:PRINT#0,"Continue.":GOTO 160
490 IF STRIG(ST)   THEN CLS 4:RO=1:GOTO 160 ELSE 470
500 '■■■■ ROUND CLEAR ■■■■
510 CGEN:PLAY"O7CCDDEEFFGGDDEEFFGGAABBBBBB":IF RO=18 THEN 530
520 LOCATE 8,10:PRINT#0,"Round Clear!":PAUSE 30:RO=RO+1:CLS 4:GOTO 160
530 CLS:COLOR 3:FOR F=0 TO 239:PRINT#0,"♥";:PLAY"O8AB":NEXT:COLOR 7
540 LOCATE 4,10:PRINT#0,"All Round Clear!":PAUSE 50:CLS 4
```



★ボクは学校の先生におしえてもらい、この本を買いました。とってもいい記事ばっかりで、いい本ですね!!（北海道釧路市・小林亮太14才）……【つぐ美：すてきな先生ね。これからも読みつづけてね。意見などあったらおだよりもお待ちしてます。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



連鎖つき落ちものパズルゲーム

メロディーズ

MELODYS

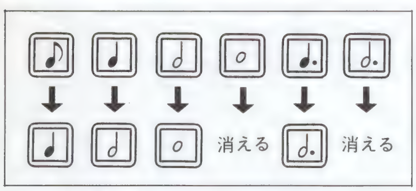
しん

遊びかた

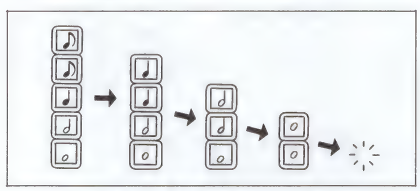
いわゆるコラムス・タイプのパズルゲームです。音符の書かれたブロックが横に2個並んで落ちてきますが，これを左右入れ替えつつ，上下に二つ同じブロックが並ぶと消えるという法則を使ってどんどんブロックを消していきます。最上段のまん中につんでしまうとゲーム・オーバーです。普通は消すと，長さが倍の音長の一つのブロックになります。が，合計の音長が全音符より大きくなると，二つのブロックとも消えます。どのブロックがどのブロックになるかは**第1図**のようになります。

下から，全音符（緑），2分音符（黄），4分音符（赤），8分音符（青）の順において，その上にさらに8分音符（青）をおくと，**第2図**のように連鎖で消すことができます。

この連鎖消しをすると，点数が200→400→800→1600のように増えます。また，符点音符は，最高でも2連鎖しかできませんが，300→900と普通の音符よりお得な配点となっています。



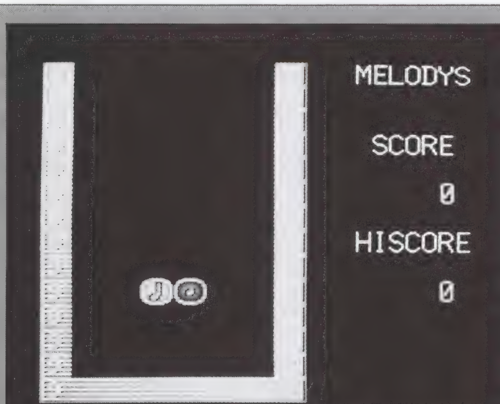
《第1図》ブロックの変わりかた



《第2図》連鎖のようす

入力方法

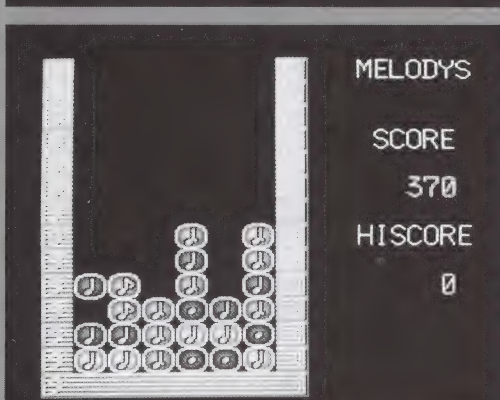
まず,MAKESP・BAS(**リスト2**)を入力,実行



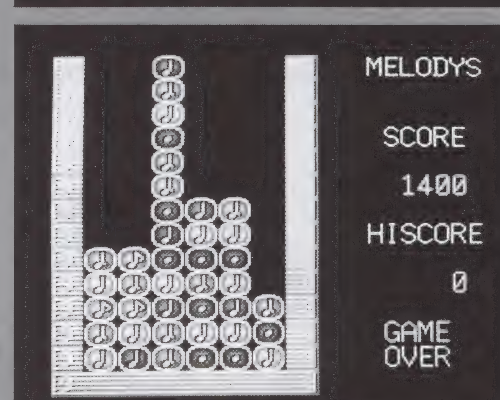
◀《写真1》音符のついたブロックが上から落ちてきます



▶《写真2》同じ音符がタテに二つ並ぶとその2倍の長さの音符に変化します



◀《写真3》これは連鎖直前のもの。左から2列目が3連鎖します



▶《写真4》一番上までブロックをつむとゲーム・オーバー

★ついに今月号のベーマガは本棚に入れず，オーバーフローしてしまった。(神奈川県川崎市・ヨシュア・エイクロイド20才)……【影：本棚を買うしかないでしょ。よし，おたのしみプレゼントに本棚でも提供しようか。編：影さんが自腹で買ってくれるそうです。】

《リスト1》MELODYS.BASのプログラム・リスト

```
10 /* save "MELODYS.BAS
20 /*/*/*/*/*/*/*/* 初期設定 /*/*/*/*/*/*/*/*/*
30 screen 0,0,1,0
40 int I,J,K,L,M,FP,SC,HS=0,ST,SG,SGB,STB,BX,BY,BS,XT,CC,KR=0,KL=0,RC=0,OC=0,
RS=60
50 str A[255],B[255],C[255],D[255],E[255],F[255]
60 dim char SPD(255),PD(85)
70 dim int BD(1),RD(1),SE(1),HO(6)={1,2,3,0,5,0}
80 CC=((1=1)+1)¥2
90 srand(val(right$(time$,2))):M_SET():sp_init()
100 /*/*/*/*/* パターンデータの読み込み /*/*/*/*/*
110 FP=fopen("MELODYS.DAT","r")
120 for I=1 to 9
130 fread(SPD,256,FP)
140 sp_def(I,SPD,1)
150 next
160 fread(SPD,64,FP):fread(PD,86,FP):sp_def(40,SPD,0)
170 for I=0 to 6:for J=0 to 5:sp_color(J,PD(I*12+J*2)*256+PD(I*12+J*2+1),I+1)
180 next:sp_color(6,0,I+1):next
190 for I=0 to 13:BG_PUT2(3,I*2+4,7,36,1):next
200 BG_PUT2(3,30,7,32,1)
210 for I=0 to 5:BG_PUT2(I*2+5,30,7,28,0):next
220 for I=0 to 13:BG_PUT2(17,I*2+4,7,28,1):next
230 for I=0 to 1:sp_move(I,300,0,0):next
240 /*/*/*/*/*/*/*/* タイトル /*/*/*/*/*/*/*/*/*
250 while 1
260 m_stop(1,2,3,4,5,6,7,8)
270 for I=0 to 25:for J=0 to 11:bg_put(0,J+5,I+4,256*7+40):next:next
280 bg_set(0,0,1)
290 locate 13,6:print "MELODYS"
300 locate 5,9:print "Push Trigger To Start!!"
310 KEYWAIT()
320 sp_disp(1):cls:SC=0:OC=0:m_play(1,2,3,4)
330 locate 22,2:print "MELODYS"
340 locate 23,5:print "SCORE":locate 27,7:print "0"
350 locate 22,9:print "HISCORE":locate 19,11:print using "#########";HS
360 locate 23,13:print "START!"
370 for I=0 to 10000+10000*CC:next
380 locate 23,13:print "      "
390 /*/*/*/*/*/*/*/* メインループ /*/*/*/*/*/*/*/*/*
400 while 1
410 if BL_CHECK(2,0)<>40 or BL_CHECK(3,0)<>40 then break
420 OC=OC+1:if OC>10 then OC=0:if RS>0 then RS=RS-1
430 BX=2:BY=0:BD(0)=rand()¥5461:BD(1)=rand()¥5461:BL_PUT(BX,BY)
440 while 1
450 ST=stick(1):SG=strig(1)
460 if ST=0 then KR=0:KL=0
470 if ST=4 then if (ST<>STB or KL>80) and BL_CHECK(BX-1,BY)=40 then {
480 BX=BX-1:BL_PUT(BX,BY):if KL=0 then KL=60
490 } else KR=0:KL=KL+1
500 if ST=6 then if (ST<>STB or KR>80) and BL_CHECK(BX+2,BY)=40 then {
510 BX=BX+1:BL_PUT(BX,BY):if KR=0 then KR=60
520 } else KL=0:KR=KR+1
530 if (ST=2 and RC>CC*200) or RC>RS+RS*120*CC then {
540 RD(0)=BL_CHECK(BX,BY+1):RD(1)=BL_CHECK(BX+1,BY+1)
550 if RD(0)<>40 or RD(1)<>40 then RC=0:BY=BY-1:m_play(8):BL_SET():break
560 RC=0:BY=BY+1:BL_PUT(BX,BY)
570 }
580 if SG=1 and SG<>SGB then XT=BD(0):BD(0)=BD(1):BD(1)=XT:BL_PUT(BX,BY)
590 STB=ST:SGB=SG:RC=RC+1
600 endwhile
610 endwhile
620 /*/*/*/*/*/*/*/* ゲームオーバー /*/*/*/*/*/*/*/*/*
630 m_stop(1,2,3,4):m_play(5,6)
640 locate 23,13:print "GAME"
650 locate 23,14:print "OVER"
660 for I=0 to 60000+30000*CC:next
670 KEYWAIT()
680 HS=SC:sp_disp(0):cls:sp_move(0,300,0,0):sp_move(1,300,0,0)
690 endwhile
700 func BG_PUT2(SX,SY,SC,SP,SS)
710 int SI
720 for SI=0 to 1:for SJ=0 to 1:bg_put(0,SX+SI,SY+SJ,256*SC+SP+SI*SS*2+SJ):nex
t:next
730 endfunc
740 /*/*/*/*/*/*/*/* ブロックの表示 /*/*/*/*/*/*/*/*/*
750 func BL_PUT(SX,SY)
760 sp_set(0,SX*16+56,SY*16+48,256*(BD(0)+1)+BD(0)+1,3)
770 sp_set(1,SX*16+72,SY*16+48,256*(BD(1)+1)+BD(1)+1,3)
780 endfunc
790 /*/*/*/*/*/*/*/* ブロックの判定他 /*/*/*/*/*/*/*/*/*
800 func BL_SET()
810 int SI,SJ,SK,SP,LC
820 for SI=0 to 1:SE(SI)=11
830 if RD(SI)=40 then { for SJ=BY+2 to 12:if BL_CHECK(BX+SI,SJ)<>40 then SE(SI
)=SJ-2:break
840 next
850 for SJ=(BY+1)*16+1 to (SE(SI)+1)*16
860 for SK=0 to 100*CC:next
870 sp_set(SI,BX*16+56+SI*16,SJ+48,256*(BD(SI)+1)+BD(SI)+1,3):next
```


してMELODYS. DATAを作ります。そして，MELODYS. BAS（**リスト1**）を入力，実行するとゲームが始まります。リスト1はコンパイルできますので(C-compiler vrerl. 01, Ver2. 11で確認)，C-compilerをお持ちの人は，コンパイルしたほうが快適に遊べると思います。ウエイトは，プログラム側でコンパイルしているか判別して適当な速さにしていますのでだいじょうぶです。ただ，ウエイトの調整は，10MHzで調整してありますので，速い68Kを使用している場合は，10MHz相当にして動かしてください。リスト2もコンパイルできますが，BASICのままでもそんなに遅くないのでコンパイルするだけ時間の無駄でしょう。

操作方法

操作はジョイスティック1を使い，〔←〕〔→〕ブロックの左右移動，〔↓〕ブロックを速く落とす，〔トリガ1〕ブロックの左右入れ替え，〔トリガ2〕再プレイ&スタート，となっています。

CHECKER FLAG

Dr.D：ま，よくある落下型パズルゲームなんじゃが，音符と組み合わせたところが良かったのう。

影：あれぇー？連鎖しないなぁ。

Dr.D：あ，影君。君は音符の長さの関係とかわかってるの？

影：知りませーん。

編：ということで音符についての知識がない人は慣れるまで大変かも。そんなにむずかしくないはずですけどね。

終わりに

音楽，効果音が気に入らない人は**リスト1**のm-Play（~）を消してください。

一応，初めてオリジナルのゲームを作ったのですが，予想以上に時間がかかってしまいました。なるべく，リストが小さくなるように作ったつもりですが，いろいろ付けたしたら，結局は長くなってしまいました。

★最近，影が薄いDr.D。このままでは…。もっとがんばって!!（島根県大原郡・**福島真吾17才**）……【Dr.D：だれが，うすいって？ワシだってこの年でいっしょうけんめいがんばっておるのに，くーっ!!影：興奮しない，しない。ほら，血圧が…。】

```
880 m_play(8) } else SE(SI)=BY
890 BG_PUT2(BX*2+5+2*SI,SE(SI)*2+6,BD(SI)+1,(BD(SI)+1)*4,1)
900 next
910 for SI=0 to 1
920 LC=1
930 while LC<>0
940 SP=BL_CHECK(BX+SI,SE(SI)+1):if SP=BL_CHECK(BX+SI,SE(SI)+2) then {
950 BL_ERASE(BX+SI,SE(SI))
960 for SJ=(SE(SI)+1)*16 to (SE(SI)+2)*16+1
970 for SK=0 to 100*CC:next
980 sp_set(SI,BX*16+56+SI*16,SJ+48,256*(BD(SI)+1)+BD(SI)+1,3):next
990 sp_move(SI,300,0,0):SC=SC+pow(2+(BD(SI)¥4),LC)*10:LC=LC+1:PR_SC(SC)
1000 m_play(7)
1010 if HO(BD(SI))=0 then BL_ERASE(BX+SI,SE(SI)+1):LC=0 else{
1020 BD(SI)=HO(BD(SI))
1030 BG_PUT2(BX*2+5+2*SI,SE(SI)*2+8,BD(SI)+1,(BD(SI)+1)*4,1)
1040 SE(SI)=SE(SI)+1 }
1050 for SJ=0 to 1500+1000*CC:next
1060 } else LC=0
1070 endwhile
1080 next
1090 endfunc
1100 /*/*/*/*/*/*/*/*/* ブロックの判定 /*/*/*/*/*/*/*/*
1110 func BL_CHECK(SX,SY)
1120 return(bg_get(0,SX*2+5,SY*2+4) mod 256)
1130 endfunc
1140 /*/*/*/*/*/*/*/*/* ブロックの消去 /*/*/*/*/*/*/*/*
1150 func BL_ERASE(SX,SY)
1160 int SI,SJ
1170 for SI=0 to 1:for SJ=0 to 1
1180 bg_put(0,SX*2+5+SI,SY*2+6+SJ,7*256+40)
1190 next:next
1200 endfunc
1210 /*/*/*/*/*/*/*/*/* スコアの表示 /*/*/*/*/*/*/*/*/*
1220 func PR_SC(SC)
1230 locate 19,7:print using "#########";SC
1240 endfunc
1250 /*/*/*/*/*/*/*/*/* MMLの設定 /*/*/*/*/*/*/*/*/*
1260 func M_SET()
1270 int SI
1280 m_init()
1290 for SI=1 to 8:m_alloc(SI,2000):m_assign(SI,SI):next
1300 A="e4.g8f+4e+4e2c4r4e4.g8a8":B="f+4e2r2r8":C="a8f+8e2r2r8
1310 D="f+8e+8e2&e8r8d8e8f+2":E="&f+8r8g+2g+4a8f+2r4r8
1320 F="d2e1e4v11e4v9e4v7e4 [loop]
1330 m_trk(1,"t150@1l8o4r1r1r1r1[do]v13"+A+B+A+C):m_trk(1,D+E+D+F)
1340 A="|:3@47o1c4@45o2c@47o1c8c8@45o2c:|
1350 B="14@47o1c4@45o2c@47o1c8c8@45o3c8c16c16
1360 C="14@47o1c4@45o2c@47o1c8c8@45o3c8c8
1370 m_trk(2,"v1414")
1380 m_trk(2,A+B+"[do]"+A+C+A+B)
1390 m_trk(2,A+C+A+B+"[loop]")
1400 A="o3|:8c8<c8>:||:4d8<d8>:|":B="|:2c8<c8>:|d+8<d+8>e8<e8>
1410 C="|:4c8<c8>:|":D="o3|:4c8<c8>:||:4d8<d8>:|
1420 E="|:4e8<e8>:||:4d8<d8>:|":F="|:8c8<c8>:|
1430 m_trk(3,"o2q8@918v14")
1440 m_trk(3,D+F+"[do]"+A+B+A+C):m_trk(3,D+E+D+F+"[loop]")
1450 A="|:16c16r16:|"
1460 m_trk(4,"@59q1o6v14"+A+A+"[do]"+A+A+A+A+A+A+A+A+"[loop]")
1470 A="t160V13@1L4r2E<EC32D32&D16&D8&D4>E<D>
1480 B="B32<C32&C16&C8&C4>E<C>BG+A2G32A32&A16&A8&A4
1490 m_trk(5,"O4"+A+B):m_trk(6,"O3"+A+B)
1500 m_trk(7,"@56v10o5c64e64g64b64<c64")
1510 m_trk(8,"@48v15o2l4f2")
1520 endfunc
1530 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/* キー待ち /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
1540 func KEYWAIT()
1550 SGB=SG
1560 while 1
1570 SG=strig(1)
1580 if SG=2 and SGB<>SG then break
1590 if stick(1)=8 then end
1600 SGB=SG
1610 endwhile
1620 endfunc
```

《リスト2》MAKESP. BASのプログラム・リスト

```
10 /* save "MAKESP.BAS
20 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/* 初期設定 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
30 screen 0,2,1,1:print "Now Making Data File"
40 int I,J,K,L,M,TH,TT=0,FP
50 /*/*/*/*/*/*/*/*/*/* データ /*/*/*/*/*/*/*/*/*/*
60 /*              0    5    0    5
70 str TS,SS,  BLD="0F3F771BCC271008"
80 /*              0    5    0    5          0    5    0    5
90 dim str  SP(5)={"1018141212141060E0C0","1010101010101060E0C0",
100                "1010101010101060A0C0","00000000305060000000",
110                "1010101010101068E0C0","1010101010101068A0C0"}
120 /*             0    5    0    5          0    5    0    5
130 dim str OD(14)={"001F00290031003B",    "02C104C10E010741",
140                "73819CC1C601EF41",    "390159C17A81A341",
150                "02D70461052905AD",    "3C015D416E817FC1",
160                "76C5030102010101",    "00FF0000FF0000FF",
170                "0000FF0000FF0000",    "00FC1414FC5414FC",
180                "5414FC1414FC0000",    "007F43447F484C7F",
190                "40407F434C7F0000",    "00FF0090FFC0D0FF",
200                "C0C0FF0000FF0000"}
210 dim char PD(255),SPD(255),PAL(449)
220 /*/*/*/*/*/*/*/* ブロックデータの作成 /*/*/*/*/*/*/*
230 for I=0 to 7:TT=val("&H"+bin$(val("&H"+mid$(BLD,I*2+1,2))))+TT
240 for J=0 to 7:TH=val("&H"+mid$(right$("0000"+hex$(TT),8),J+1,1))
250 PD(I*16+J)=TH:PD(I*16+(14-J))=TH:PD((15-I)*16+J)=TH:PD((15-I)*16+(14-J))=T
H
260 next:next
270 for I=0 to 6:PAL(I*12)=0:PAL(I*12+1)=0:PAL(I*12+2)=255:PAL(I*12+3)=255
280 for J=0 to 7:PAL(I*12+J+4)=val("&H"+mid$(OD(I),J*2+1,2)):next:next
290 FP=fopen("MELODYS.DAT","c")
300 for K=0 to 5
310 put(0,0,15,15,PD):fill(16,0,31,15,6)
320 for I=0 to 9:SS=right$("0000000"+bin$(val("&H"+mid$(SP(K),I*2+1,2))),8)
330 for J=1 to 8:if mid$(SS,J,1)="1" then pset(J+20,I+3,1):fill(J+3,I+2,J+5,I+
4,6)
340 next:next
350 for I=0 to 15:for J=0 to 15
360 TT=point(J+16,I):if TT<>6 then pset(J,I,TT)
370 next:next:FW():next
380 /*/*/*/*/*/*/*/*/* 背景データの作成 /*/*/*/*/*/*/*/*
390 fill(0,0,31,15,0)
400 for M=0 to 1:fill(0,0,15,15,2)
410 for K=0 to 1:for L=0 to 1
420 for I=0 to 7:SS=right$("0000000"+bin$(val("&H"+mid$(OD(M*4+K*2+L+7),I*2+1,
2))),8)
430 if left$(SS,4)="1111" then pset(K*8,I+L*8+1,6)
440 for J=1 to 8:if mid$(SS,J,1)="1" then pset(J+K*8-1,I+L*8,1):pset(J+K*8,I+L
*8+1,6)
450 next:next:next:next:FW():next
460 fill(15,0,15,15,0):FW()
470 for I=0 to 3:for J=0 to 7:SPD(I*8+J)=4:SPD((7-I)*8+J)=5:next:next
480 for I=0 to 3:for J=0 to I
490 SPD(I*8+J)=3:SPD((7-I)*8+J)=3:SPD(I*8+(7-J))=6:SPD((6-I)*8+(7-J))=6:next:n
ext
500 fwrite(SPD,64,FP):fwrite(PAL,86,FP)
510 fclose(FP):print:print "OK!":end
520 /*/*/*/*/*/*/*/*/* データの書き込み /*/*/*/*/*/*/*/*
530 func FW()
540 get(0,0,15,15,SPD):fwrite(SPD,256,FP)
550 endfunc
```


★今年もNHKのロボコンに出場することになりました。今度こそ，国技館へ行き，電波新聞をひと目おがみたいものです。(石川県羽咋郡・白基号19才)……【影：私も興味あるんだよなー。もっと若かったら私も参加してたのに。結果を報告してちょうだいな。】

FX-890P用

キー同時読み込みのペイント・ソフト!!



ポケコンペイント

こじろ

入力方法

まず，[clear, &hb3]と入力してから，**リスト1**を入力。実行してみてerrorがでなくなったら**リスト2**を入力しRUNしてください。

《リスト1》ポケコンペイントの機械語

```
100 L=1000:FOR I=&H2000 TO &H20B8 STEP 8
110 READ A$:C=0:LOCATE0,0:PRINT "LINE:";STR$(L)
120 FOR J=0 TO 7
130 P=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
140 POKE I+J,P:C=C+P*(J+1)
150 NEXT
160 READ A$:IF VAL("&H"+A$)-(C AND 255) THEN PRINT "ERROR IN ";L:END
170 L=L+10:NEXT
180 PRINT "COMPLETED END!":END
1000 DATA EA30EA39B8010088,CA
1010 DATA 2600208826012088,8A
1020 DATA 06022088060320FA,6A
1030 DATA BA000290B8FF1FEF,E3
1040 DATA 33C0EFB80200B710,EB
1050 DATA E872007406B00188,21
1060 DATA 060020B80400B708,9B
1070 DATA E862007406B00188,01
1080 DATA 060120B80001B710,CF
1090 DATA E85200740632C088,26
1100 DATA 060220B80001B740,51
1110 DATA E842007406B00288,C8
1120 DATA 060220B88000B720,CB
1130 DATA E83200740632C088,E6
1140 DATA 060320B80002B740,59
1150 DATA E822007406B00288,88
1160 DATA 06032033C0E746BA,1C
1170 DATA 000290B8FF07EFE8,82
1180 DATA 1B00BA040290B003,AB
1190 DATA EEFEC8EECFBA0002,71
1200 DATA 90EFE80800BA0202,C0
1210 DATA 90ED22C7C3B90900,50
1220 DATA E2FEC34532464543,D4
1230 DATA 4E47204030333333,5B
```

使いかた

[4][6][8][2]キーで上下左右に動かします。ナナメの移動は[8][4]，[8][6]，[2][4]，[2][6]キーを同時に押せば可能です。[A]キーを押しながら動かすと線が描けます。[S]キーを押しながら動かすと線が消えます。

[A][S]を同時に押すと囲まれているところが塗りつぶされます。スペース・キーを押すと画面が消えます。

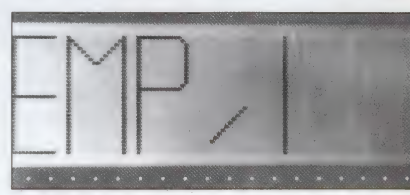
イコール・キーを押すとセーブされます。ただしセーブにはとっても時間がかかります。

最後に

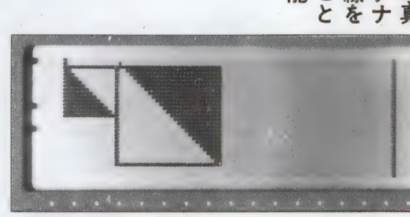
キー入力に機械語を使用しているので，同時に受け付けてくれます。



▲《写真1》ペイントブラシの感覚でグラフィックが描ける



▲《写真2》ナナメに線を描くことも可能



▲《写真3》塗りつぶしもOK

《リスト2》ポケコンペイントのメイン・プログラム・リスト。70〜100行の最後の）は処理スピード・アップのために省略している

```
10 CLS:CLEAR:DEFSEG=0:INPUT"LOAD-0 NEW-1";A:IF A=1 THEN CLS:DRAW(0,32)-(96,32:DRAW(96,0)-(96,32:GOTO30
20 CLS:RESTORE#("F0"):FOR G=0 TO3:FOR H=0 TO 15:READ#A$:LOCATEH,G:DEFCHR$(252)=A$:PRINT CHR$(252);:NEXT:NEXT:LOCATE0,
0:DRAW(0,32)-(96,32:DRAW(96,0)-(96,31
30 CALL8196:A=PEEK8194-1:B=PEEK8195-1:E=PEEK8192:F=PEEK8193:IF POINT(D,C THEN DRAWC(D,C:DRAW(D,C:GOTO50
40 DRAW(D,C:DRAWC(D,C
50 IF A THEN C=C+A:C=C-(C<0)+(C>31
60 IF B THEN D=D+B:D=D-(D<0)+(D>95
70 IF E THEN DRAW(D,C
80 IF F THEN DRAWC(D,C
90 IF E*F THEN MODE53,(D,C
100 IF INKEY$=" "THEN CLS:DRAW(0,32)-(96,32):DRAW(96,0)-(96,31
110 IF INKEY$="=" THEN GOSUB 130
120 GOTO30
130 RESTORE#("F0"):FOR G=0 TO 31STEP 8:FOR H=0 TO 95STEP 6:FOR I=0 TO 5:FOR J=7 TO 0 STEP-1:K=K+POINT(H+I,G+J)*2^ABS(
J-7:NEXT:A$=A$+MID$(HEX$(K),3):K=0:NEXT:WRITE#A$:A$="":NEXT:NEXT:BEEP:RETURN
```

★もう，どこにもファミコンのカセットを売っている店がありません，もうファミコンの時代は終わったのでしょうか？(鹿児島県揖宿郡・**前原彰彦14才**)……【**影**：時の流れですかね。でもファミコンが創りあげたゲームの世界はますます発展し続けています。】

PC-E500シリーズ用

慣れるまでが大変！飛行シミュレータ



SPACE E500 第一章・訓練編

（スペース）

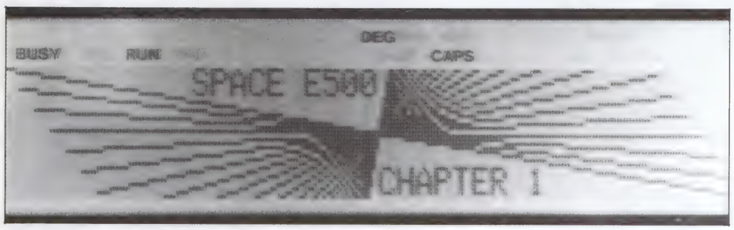
はたらいた　はらたいら

ストーリー

西暦2441年12月8日，太陽系第十惑星・幽王星の利権をめぐり，地球連邦とシリウス共和国との間に，ついに戦争が勃発した。地球軍ははじめ優位にたっていたが，物量で勝るシリウス軍を前に，敗退するようになった。このような中で，地球軍は新型戦闘機「SPACE E500」を開発した。

内　容

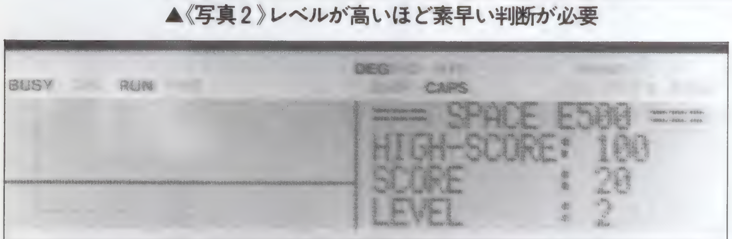
君は，SPACE E500のパイロット候補として，シミュレーターで訓練を受けることになった。それは飛行感覚をつかむために空中の枠をくぐるというものだ。



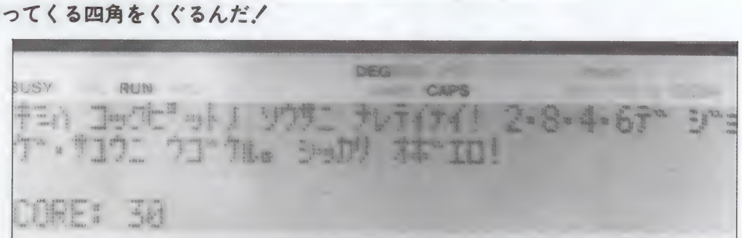
▲《写真１》タイトル画面



▲《写真２》レベルが高いほど素早い判断が必要



▲《写真３》せまってくる四角をくぐるんだ！



▲《写真４》最後にアドバイスが出るぞ

《第１表》変数表

H(1～5)	ハイ・スコア
M$(0～8)	長官の言葉
P	BEEPのオン・オフ
I, E	ループ用
K	レベル選択のカーソルのX座標
L	レベル
X	枠のX座標
Y	枠のY座標
A, B, C, D	枠拡大用
S	スコア
I$	INKEY$用
M	長官の言葉用

CHECKER FLAG

編：う～ん…いつもの彼の作品に比べるとちょっとパワーが落ちている気がするなぁ…。

Dr.D：次はこのゲームの続編を送ってくれるということじゃが期待しておるぞ。

遊びかた

フロント・ビューの画面に枠が出現するので，それをくぐってください。枠は20個あります。レベル4で14個以上くぐると，レベル5に挑戦でき，SPACE E500のパイロットとして養成所を卒業できます。

操作方法

2…上昇します
8…下降します
4…左に動きます
6…右に動きます

入力方法

オールBASICです。REM文を含めて3735バイトあります。

最後に

現在，このゲームの続編「第二章・戦場編」を構想中です。できたら投稿しますので，期待しないで待っていてください。

★私のカラープリンタはちょっと古い。これぞふるぅ～～～カラープリンター!!（愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ23才）……【編：うまい!!ざぶとん2枚。影：いやいや，「ちょっと古い」でピーンときたぞ。ちなみにカラープリンタだけに中身はカラ。編：……。】

```
10:'ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
20:CLEAR :RANDOMIZE :DIM H(5),M$(8):L=2
30:FOR I=0TO 8:READ M$(I):NEXT
40:FOR I=1TO 5:H(I)=100:NEXT
50:'BEEP ｵﾝ･ｵﾌ
60:CLS :INPUT "BEEP (0.OFF 1.ON)";P:IF P<0OR P>1GOTO 60
70:'ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ
80:CLS : FOR I=0TO 20:BEEP P,I*2,5:LINE (I*5,I*5)-(239-I*5,31-I*5):NEXT :LOCATE 10:PRINT "SPACE E500":LOCATE 20,3:PRINT "CHAPTER 1
90:IF INKEY$ <>" "GOTO 90
100:'ﾚﾍﾞﾙ ｾﾝﾀｸ
110:BEEP P,10,9:CLS :LOCATE 11:PRINT "LEVEL ｦ ｴﾗﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ":LINE (54,0)-(184,6),X,BF:LOCATE 8,2:PRINT "[ﾋﾞｷﾞﾅｰ 1 2 3 4 ｴｷｽﾊﾟｰﾄ]":BEEP P*2,40,6
120:GOSUB 560
130:K=ASC INPUT $1:IF K=54THEN IF L<4THEN GOSUB 560:L=L+1:GOTO 120ELSE 130ELSE IF K=52THEN IF L>1THEN GOSUB 560:L=L-1:GOTO 120:ELSE 130
140:'ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
150:BEEP P,10,9:X=57:Y=15:A=1:B=1:C=1:D=1:S=0
160:CLS :LOCATE 20:PRINT "=== SPACE E500 ===":LOCATE 20,1:PRINT "HIGH-SCORE:";H(L):LOCATE 20,2:PRINT "SCORE     : 0":LOCATE 20,3:PRINT "LEVEL     :";L
170:LINE (114,0)-(114,31):LINE (0,20)-(113,20)
180:FOR E=0TO 19
190:ON -(S>H(L))GOTO 200:GOTO 210
200:LOCATE 31,1:PRINT S
210:FOR I=0TO 20STEP L
220:LINE (X-A*I,Y-B*I)-(X+C*I,Y+D*I),X,B
230:LINE (X-A*I,Y-B*I)-(X+C*I,Y+D*I),X,B
240:I$=INKEY$
250:ON -(I$="6")*2+(X>0)GOTO 260:GOTO 270
260:X=X-L*4:GOTO 330
270:ON -(I$="4")*2+(X<80)GOTO 280:GOTO 290
280:X=X+L*4:GOTO 330
290:ON -(I$="8")*2+(Y>0)GOTO 300:GOTO 310
300:Y=Y-L*2:GOTO 330
310:ON -(I$="2")*2+(Y<31)GOTO 320:GOTO 330
320:Y=Y+L*2
330:IF X<46LET A=2:C=0:GOTO 360
340:IF X>68LET A=0:C=2:GOTO 360
350:A=1:C=1:GOTO 360
360:IF Y<10LET B=2:D=0:GOTO 390
370:IF Y<20LET B=1:D=1:GOTO 390
380:B=0:D=2
390:NEXT :IF X>45AND X<65AND Y>12AND Y<22LET S=S+10:BEEP P,50,9
400:LOCATE 31,2:PRINT S
410:X=RND 80:Y=RND 26+3:NEXT
420:CLS :LOCATE 0,3:PRINT "SCORE:";S
430:IF H(L)<S LET H(L)=S:LOCATE 20,3:PRINT "HIGH-SCORE!
440:'ﾁｮｳｶﾝﾉ ｺﾄﾊﾞ
450:IF S>90AND L=5LET M=0,G=1,L=0:GOTO 530
460:IF L=5LET M=1,G=1,L=0:GOTO 530
470:IF S>130AND L=4LET M=2,L=5:GOTO 530
480:IF S>170LET M=3:GOTO 530
490:IF S>140LET M=4:GOTO 530
500:IF S>110LET M=5:GOTO 530
510:IF S>70LET M=6:GOTO 530
520:IF S>40LET M=7ELSE M=8
530:LOCATE 1,0:PRINT M$(M)
540:IF INKEY$ <>" "GOTO 530
550:IF L=5 GOTO 150:ELSE IF G=1GOTO 580ELSE GOTO 110
560:LINE (80+L*12,15)-(92+L*12,23),X,B:RETURN
570:'ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
580:CLS :WAIT 3 :FOR I=0TO 31:LOCATE 6,1:PRINT MID$ ("SPACE-E500､ﾀﾀﾞﾁﾆ､ｿﾁﾗﾆ､ﾑｶｲﾏｽ!!",1,I):NEXT
590:WAIT 9:FOR I=0TO 39:LOCATE 1,2:PRINT MID$ ("ﾌｱﾝｦ､ｲﾀﾞｸｺﾄﾊﾅｲ｡ｷﾐﾊ､ﾌﾚﾌﾚﾉ､ﾎｺﾘﾅﾉﾀﾞｶﾗ･･｡",1,I):NEXT :LOCATE 16,3:PRINT "THE END
600:'ﾁｮｳｶﾝﾉ ｺﾄﾊﾞ DATA
610:DATA "ﾖｸﾔｯﾀ!! ｷﾐﾊﾓｳｶﾝｾﾞﾝﾆ ｿﾂｷﾞｮｳｼﾀ! ｲｲﾀｲｺﾄﾊ ｲﾛｲﾛｱﾙｶﾞ ｾﾝｼﾞｮｳﾃﾞﾊ ｷﾐｦ ﾏｯﾃｲﾙ｡ ｷﾐﾅﾗﾀﾞｲｼﾞｮｳﾌﾞ! ｱｱ､ｾﾞｯﾀｲﾆ!!"
620:DATA "ｻｽｶﾞﾆ ﾑｽﾞｶｼｶｯﾀﾖｳﾀﾞﾅ｡ ｼｶｼ ｼﾝﾊﾟｲｽﾙﾅ! ｷﾐﾅﾗ ｾﾝｼﾞｮｳﾃﾞ ｵｵｷｸｺｳｹﾝｽﾙﾀﾞﾛｳ｡"
630:DATA "ｽﾊﾞﾗｼｲ! ｷﾐｺｿ ﾜﾚﾜﾚｶﾞ ｻｶﾞｼﾃｲﾀ ﾊﾟｲﾛｯﾄﾀﾞ!!  ｾﾞﾋﾄﾓ ﾚﾍﾞﾙ5ﾆ ﾁｮｳｾﾝｼﾃ ﾖｲｾｲｾｷｦ ｵｻﾒﾃｸﾚ!!"
640:DATA "ｷﾐﾊ ｺﾉ ﾚﾍﾞﾙｦ ｺｴﾀﾅ･･･｡ ｷﾐﾊ ﾕｳｼｭｳﾅ ﾊﾟｲﾛｯﾄﾀﾞ!! ﾂｷﾞﾉﾚﾍﾞﾙﾆ ｽｽﾝﾃﾞｸﾚ! ｷﾀｲｼﾃｲﾙ!"
650:DATA "ｷﾐﾊ ｶﾅﾘ ｿｼﾂｶﾞｱﾙﾅ･･･｡ ｱﾄ ﾜｽﾞｶﾅｸﾝﾚﾝﾃﾞ ｷﾐﾊ ﾂｷﾞﾉﾚﾍﾞﾙﾍﾄ ｼﾝｷｭｳﾃﾞｷﾙﾀﾞﾛｳ｡ ｶﾞﾝﾊﾞﾚ!"
660:DATA "ﾏｽﾞﾏｽﾞﾄｲｯﾀﾄｺﾛｶ･･･｡ ﾑﾀﾞﾅｳｺﾞｷｦ ﾅｸｽﾖｳﾆｼﾃ ﾚﾝｼｭｳｽﾚﾊﾞ ｶﾅﾘｽｺｱｦ ﾉﾊﾞｾﾗﾚﾙﾀﾞﾛｳ｡"
670:DATA "ｳｰﾑ｡ ｵｿﾗｸ ﾑﾀﾞﾅｳｺﾞｷｶﾞ ｹﾞﾝｲﾝﾃﾞ ｽｺｱｦｵﾄｼﾃｲﾙﾉﾃﾞﾊ ﾅｲｶ? ﾏｽﾞｺｯｸﾋﾟｯﾄﾉ ｿｳｻﾆ ﾅﾚﾅｻｲ｡"
680:DATA "ｷﾐﾊ ﾜｸｦ ｸｸﾞﾙ ﾊﾝﾃｲﾉ ｶﾝｶｸｦ ｼｯｶﾘﾊｱｸﾃﾞｷﾃｲﾅｲﾉﾃﾞﾊ ﾅｲｶ? ﾏｽﾞ ｿﾉｶﾝｶｸｦ ﾂｶﾐﾅｻｲ｡"
690:DATA "ｷﾐﾊ ｺｯｸﾋﾟｯﾄﾉ ｿｳｻﾆ ﾅﾚﾃｲﾅｲ! 2･8･4･6ﾃﾞ ｼﾞｮｳｹﾞ･ｻﾕｳﾆ ｳｺﾞｹﾙ｡ ｼｯｶﾘ ｵﾎﾞｴﾛ!"
```


★なぜ，X-DAYの長寿ランキングにDr.とつぐ美さんが載っていないのでしょうか？（福島県伊達郡・水星4丁目15才）……【つぐ美：ちょっと！水星4丁目君は文化系なのかな？Dr.Dの年令と，私の年令との開きは数十才よ。同列でくらべるなんてプン！】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MSX/2/2+/turboR(MSX MUSIC)用

真・女神転生
～銀　座～

©アトラス

●石原　顕

メガ猿

真・女神転生より「銀座」です。これホンマに曲名？

高○市に区はありません

数か月前まで無性にこのシリーズのどれかがやりたかった。そのときに作ったのがこれです。が，とりあえず召還師西尾君（仮名）からのリクエストとしておきます。西尾君，どうもありがとー。

ペルソナ様遊びは危ないのでやめましょう

サマナーの音楽はSC55で鳴っているようにしか聞こえない。そんなわけで，サマナーより旧約よりifがやりたかった。でも，売っていない（新品が）。買えないまま今に至るのだけれども，ロールプレイングはしばらくしない。なぜか，大作VIを終えていたから。

★ GORRY先生より一言

もうすっかり常連ですね。こうやって支えてくれるユーザーがいるかぎり，どんなマシンも不滅です。

確かに，最近の女神転生の曲はみんなSC-55のプリセット音ばかりですね。ある意味で，昔より画一化してしまってつまらなくなっているとも思えます。もっとバリエーションがあってもいいかと思います。

真・女神転生～銀座～のゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
10 '      SHIN DEGITAL DEVIL STORY  (C) ATLUS  /  GINZA
20 '
30 '          '96 / 03  PROGRAMMED BY AKIRA ISHIHARA
100 ' READY
110 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):SOUND 7,33:SOUND 6,0:CLEAR 4000
200 ' VOICE SET
210 DIM V%(15):FOR I=4 TO 15:READ V$:V%(I)=VAL("&H"+V$):NEXT
220 _VOICECOPY(V%,@63)
300 ' GUITAR
310 DATA 0000,0008,0000,0000
320 DATA 0811,20F1,0000,0000
330 DATA 0008,00F2,0000,0000
400 ' DETUNE
410 POKE &HFA4C,20
500 ' ETC
510 DEFSTR A-Y:STOP ON:ON STOP GOSUB 20000
600 ' TEMPO
610 T="T180
1000 ' BASS
1010 A0="@33Q7V11L8O3
1020 A1="R2R2R2R2R2R4E4
1030 A2="EEEEEEEEDDDDDD-DE- EEEEED4C4CCCDDDD
1040  Y="<B-BBB-BBB-BB>CC<B>CC<B>C <B-BBB-BBB-B>
1050 A3=Y+"<B>D4D-4C4<A>
1060 A4=Y+"<AA-AA-AA-AB->
1070 A5=Y+"<B2&B2>
1080 A6="EEEEEEE<AAAAAABB> EEEEEEED-DDD-DDD-D
1090 A7="EEEEEEE<AAAAAABB> EEEEEEED2&D2&D2&D2
2000 ' MAIN
2010 B0="@63Q8V12L8O5
2020 C0="@63Q8V 8L8O5
2030 B1="   BGE2&E4&E2&E2BGE2B4AG-D2&D4
2040 C1="R8 BGE2&E4&E2&E2BGE2B4AG-D2&D
2050 B2="   BGE2>D4D-<GE2>D-4C<GE2>C4<BGE4.DEG-
2060 C2="R8 BGE2>D4D-<GE2>D-4C<GE2>C4<BGE4.DE
2070 B3="   >D<GE>D<GE>D<G >D-<GE>D-<GE>D-<G >C<GE>C<GE>C<G BGEBGEBG
2080 C3="G- >D<GE>D<GE>D<G >D-<GE>D-<GE>D-<G >C<GE>C<GE>C<G BGEBGEB
2090 B4="  >D<GE>D<GE>D<G >D-<GE>D-<GE>D-<G >C<GE>C<GE>C<G BGE2&E4
2100 C4="G >D<GE>D<GE>D<G >D-<GE>D-<GE>D-<G >C<GE>C<GE>C<G BGE2&E
2110 B5="   <B>CDEG-GAB>C<BAGG-EDC<B>CDEG-GAB>CDC<B>C<BAG
2120 C5="R8 <B>CDEG-GAB>C<BAGG-EDC<B>CDEG-GAB>CDC<B>C<BA
2130 B6="  G-EDEG-GAGABAGG-DEC<B>CDEG-GAB>CDEDEG-GA<
2140 C6="G G-EDEG-GAGABAGG-DEC<B>CDEG-GAB>CDEDEG-G <
2150 B7="    BG-DBG-DBG-GECGECGEG-D<B>G-D<B>G-DBGR8AR8GR8G-
2160 C7=">A< BG-DBG-DBG-GECGECGEG-D<B>G-D<B>G-DBGR8AR8GR8
```


★最近のゲームはどれを見ても似たりよったりだ。オールド・ゲームのブームはその反動ではないか？将来のゲーム界に不安を感じる。（広島市・**命かけます授業中の兄20才**）……【**編**：とてもキビシイご意見ですね。OF読者の意見，ホンキホンネでした。】

```
2170 B8="   B>CDCDEG-E<B>CDEG-GABABAGG-EDC<B>CDEG-GAB<
2180 C8="G- B>CDCDEG-E<B>CDEG-GABABAGG-EDC<B>CDEG-GA <
2190 B9="V11 >G E&E2&E2&E2E4 G4 E4 A 4.GG-ED2E4<
2200 C9="V11 >E<B&B2&B2&B2B4>E4<B4>G-4.ED<BA2B4
2210 BA=">G E&E2&E2&E2E4 G4 E4 A 4.GG-2&G-2&G-2&G-2< V12
2220 CA=">E<B&B2&B2&B2B4>E4<B4>G-4.ED 2&D 2&D 2&D 2< V 8
3000 ' D.GUITAR
3010 D0="@63Q8V11L8O4
3020 E0="@63Q8V11L8O3
3030  YD="V11Q4EQ3EV12Q8 B V11Q3EEV12Q8 B V11Q3EQ2E
3040 D1=YD+"V12Q8>E4.D4ED4<"+YD+"V12Q8 A4R8A4.B-4
3050  YE="V11Q4EQ3EV12Q8>E<V11Q3EEV12Q8>E<V11Q3EQ2E
3060 E1=YE+"V12Q8>A4.G4AG4<"+YE+"V12Q8>D4R8D4.E-4<
3070 D2=YD+"V12Q8>E4.D4ED4<
3080 E2=YE+"V12Q8>A4.G4AG4<
3090  P1="Y19,120@W16Y19,121@W16Y19,120@W16Y19,119@W16
3100  P2="Y19,118@W16Y19,117@W16Y19,116@W16Y19,115@W16
3110  P="Y51,1Y35,24Y19,122@W2@W2@W2"+P1+P2
3120 D3=YD+P
3130  P1="Y20, 97@W16Y20, 96@W16Y20, 95@W16Y20, 94@W16
3140  P2="Y20, 93@W16Y20, 92@W16Y20, 91@W16Y20, 90@W16
3150  P="Y52,1Y36,24Y20, 97@W2@W2@W2"+P1+P2
3160 E3=YE+P
3170  Y="Q3EEQ8 B Q3EEQ8 B Q3EEQ8 A Q3EEQ8 A Q3EQ8 A-AB-
3180 D4=Y+"Q3EEQ8 B Q3EEQ8 A Q3EEQ8 G4.G&G2
3190  Y="Q3EEQ8>E<Q3EEQ8>E<Q3EEQ8>D<Q3EEQ8>D<Q3EQ8>E-DE-<
3200 E4=Y+"Q3EEQ8>E<Q3EEQ8>D<Q3EEQ8>C4.C&C2<
3210  Y="Q3<BB>Q8G-Q3<BB>Q8G-Q3<BB>":X="Q8 G Q3CCQ8 G Q3CCQ8G- G ":YD=Y+X+Y
3220 D5=YD+"V12Q8G- AR8A-R8GR8 EV11
3230  Y="Q3<BB>Q8B Q3<BB>Q8B Q3<BB>":X="Q8>C<Q3CCQ8>C<Q3CCQ8B >C<":YE=Y+X+Y
3240 E5=YE+"V12Q8B >DR8D-R8CR8<AV11
3250 D6=YD+"Q8E4.E4.F 4V11
3260 E6=YE+"Q8A4.A4.B-4V11
3270 D7=YD+"Q8G-2&G-2V11
3280 E7=YE+"Q8B 2&B 2V11
3290  YD="Q3EEQ8 B Q3EEQ8 B Q3EEQ8>E4.D4ED4<Q3EEQ8 B Q3EEQ8 B Q3EE
3300  YE="Q3EEQ8>E<Q3EEQ8>E<Q3EEQ8>A4.G4AG4<Q3EEQ8>E<Q3EEQ8>E<Q3EE
3310 D8=YD+"Q8 A4R8A4.B-4
3320 E8=YE+"Q8>D4R8D4.E-4<
3330 D9=YD+"Q8 A2&A2&A2&A2
3340 E9=YE+"Q8>D2&D2&D2&D2<
4000 ' PSG
4010 F0="@4Q8V13L8O5
4020 J0="V 9L8O4
4030 F9="V11 >G E&E2&E2&E2E4 G4 E4 A 4.GG-ED2E4<
4040 J9="V11 >E<B&B2&B2&B2B4>E4<B4>G-4.ED<BA2B4
5000 ' DRUMS
5010 G0="Y22,89Y24,89 Y54,0Y55,32Y56,2
5020  Y="BM16BM16BM4
5030 G1="R2R2Y22,178"+Y+Y+Y+Y+"R8Y22,89B16B16Y22,178BM4Y22,89
5040  Y="B4Y22,178BM4Y22,89B8B8Y22,178BM4Y22,89
5050 G2=Y+Y+Y+Y
5060  X="Y22,178BM8Y22,89B8":G3=Y+Y+Y+X+X+X+X
5070  Y="B4Y22,178BM8Y22,89B4B8Y22,178BM8Y22,89B8
5080 G4=Y+Y+Y+"B8Y22,178BM4BM4BM4BM8Y22,89
5090 G5=Y+Y+Y+"Y22,178BM8Y22,89B8B8Y22,178BM8Y22,89B8B8Y22,178BM8Y22,89B8
5100 G6=Y+Y+Y+"R8Y22,178BM8BM8Y22,89B8Y22,178BM8Y22,89B8Y22,178BM8Y22,89B8
5110 G7=Y+Y+Y+"B8B8Y22,178BM8Y22,89B8B8Y22,178BM8Y22,89B8Y22,178BM8Y22,89
5130 G8=Y+Y+Y+X+X+X+X+"Y22,178BM16BM16BM4BM16BM16BM4BM4Y22,89
6000 ' NOISE
6010 H0="S0M3200L16
6020 H1="R2R2CCC4CCC4CCC4CCC4R4C4
6030  Y="RC4RC4
6040 H2=Y+Y+Y+Y
6050 H3=Y+Y+Y+"L8CR8CR8CR8CR8L16
6060 H4=Y+Y+Y+"R8C4C4C4C8
6070 H5=Y+Y+Y+"C4R8C4R8C4
6080 H6=Y+Y+Y+"R8C8C4C4C4
6090 H7=Y+Y+Y+"RC4R8C4C8
6100 H8=Y+Y+Y+"C4C4C4C4CCC4CCC4C4
7000 ' CYMBAL
7010 I0="L16O8
7020  Y="V13GV12GV11GV10G
7030 I1="R2R2R2R2R2R4"+Y
7040 I2="V13GV12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3GV2G
7050 I3="R2R2R2R2 R2R2R2R2 R2R"+Y
10000 ' PLAY
10010 PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T, T, T, T
10020 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J0
10030 PLAY#2,"","","",D1,E1
10040 PLAY#2,"","","",D2,E2
10050 PLAY#2,A1,"","",D3,E3,"",G1,H1,I1
10060 PLAY#2,A2,B1,C1,D4,E4,B1,G2,H2,I2,C1
10070 PLAY#2,A2,B2,C2,D4,E4,B2,G2,H2,"",C2
10080 PLAY#2,A2,B3,C3,D4,E4,B3,G2,H2,"",C3
10090 PLAY#2,A2,B4,C4,D4,E4,B4,G3,H3,"",C4
10100 PLAY#2,A3,B5,C5,D5,E5,B5,G4,H4,I2,C5
10110 PLAY#2,A4,B6,C6,D6,E6,B6,G5,H5,"",C6
10120 PLAY#2,A3,B7,C7,D5,E5,B7,G4,H4,I2,C7
10130 PLAY#2,A5,B8,C8,D7,E7,B8,G6,H6,"",C8
10140 PLAY#2,A6,B9,C9,D8,E8,F9,G7,H7,I2,J9
10150 PLAY#2,A7,BA,CA,D9,E9,BA,G8,H8,I3,CA
10160 GOTO 10060
20000 END
```

MSX

★ソフトウエアハウスホットインフォメーションにセガが参入？記念に，万歳三唱。万歳，万歳，万歳。(千葉市・阿部貴弘19才)……
【影：私もいっしょに万歳，万歳，万歳！SCEの「ネットやろうぜ誌上コーナー」(仮題) もはじまったよ！SONYファン集合!!】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

X68000＋NAGDRV＋GS音源用

スカルファング

©データイースト　●小島真志

内　容

ごぶさたしてます。さて，今回はギターブリバリ，データイーストのスカルファングの曲をお送りします。

プログラムについて

MIDIのみで鳴らしています。リスクのほうも短くしたつもりですが，ギターのパートで2CH使ってますので，コピー機能で楽ちん入力ができます（コピー入力で気をつけましょう）。

余談ですが

このゲーム，実はCDを聞いただけで見たこともプレイしたこともありません。どこにも入荷してないんですよ。早くサターンで出してください，データイーストさん！

で，次回は，カ○コンのシューティングゲームの曲（ア○ティミッ○とか19）がいいなぁ～と思ってますので，よろしく。

★参考にしたもの

・CDの楽譜

GORRY先生より一言

ギター部のMMLが簡単なわりにいい音が出ているな…と思ったら，マクロのたまもののようですね。

このゲーム，私も稼働（かどう）しているのを見たことがありません。ですが，シューティングは今のところいちばん「アーケードとコンシューマでの同時展開」がきっちりできる分野だと思うので，コンシューマへの移植を希望したいところです。

この曲もMu50でちゃんと聴けます。

スカルファングのゲーム・ミュージック・プログラム・リスト

```
=============== skull_2.ms ===============
 :
 : #id              0000
 : #title           SKULL FANG.
 : #composer        MARO. [DATA EAST]
 : #programmer      Shinji Kojima. [1996-3]
 : #midi-module     Roland SC-55.
 :
 : #base-count      192
 : #midi-transpose  0
 : #volume-sens     10
 : #octave-x-mode   TRUE
 : #volume-x-mode   TRUE
 : #tempo-mode      TRUE
 : #q-mode          TRUE
 : #midi-tie-mode   FALSE
 : *
 : *
 : 00      CH1 t168
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$00,$7f,$00,$41          * GS-RESET.
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$01,$30,$02,$0d          * REVERB.
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$01,$38,$01,$06          * CHORUS.
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$10,$0a,$01,$25          * NRPN On.
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$12,$32,$2e,$4e          * Cutoff freq.(CH2)
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$13,$32,$3d,$3e          * Cutoff freq.(CH3)
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$15,$32,$45,$34          * Cutoff freq.(CH5)
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$19,$32,$3b,$3a          * Cutoff freq.(CH9)
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$15,$33,$16,$62          * Resonance.(CH5)
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$16,$33,$36,$41          * Resonance.(CH6)
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$19,$33,$45,$2f          * Resonance.(CH9)
 : 00      EX $41,$10,$42,$12,$40,$01,$10,
 : -          $05,$00,$01,$06,$00,$02,$01,$07,
 : -          $00,$02,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$17          * Partial Reserve.
 : *
 : 01      CH10 r1 @16  V98  v100 18  o2 q16        CC91,60  CC93,08
 : 02      CH10 r1           v87  18  o2 q16
 : 03      CH2  r1 @33  V95  v93  18  o1 q16        CC91,20  CC93,00  p64
 : 04      CH2
 : 05      CH3  r1 @81  V105 v100 18  o4 q16        CC91,99  CC93,22  p64
 : 06      CH3
 : 07      CH4  r1 @30  V90  v90  18  o4 q14 M28,30 CC91,85  CC93,10  p84
 : 08      CH5  r1 @29  V84  v90  18  o3 q16 M28,40 CC91,50  CC93,12  p54
 : 09      CH5
 : 10      CH6  r1 @55  V80  v100 14  o5 q16        CC91,57  CC93,65  p64
 : 11      CH7  r1 @7   V83  v88  18  o4 q15 M24,20 CC91,78  CC93,08  p76
 : 13      CH9  r1 @30  V81  v86  18  o3 q16 M28,40 CC91,55  CC93,05  p54
 : 14      CH9
 : 15      CH11 r1 @30  V75  v80  18  o4 q14 M28,30 CC91,55  CC93,15  p84
 : *
 : *               Drums.
 : *
 : 01      CC99,24 CC98,38 CC6,67
 : 01      CC99,26 CC98,38 CC6,120
 : 01      MSh,"ccd4c"   MSi,"rc&d4c[c16]"   MSx,"cd&c"   MSz,"[c16]d&c"
 : 01 [r1]4 L
 : 01 [c4r4.crc / r2.r[d16]  c4c4r4d&c  rcd&crddd]
 : 01  r2.r<c24>a24f24  c4c4r4d&c  rdd&cr)15[d16(3]6 v100
 : 01 [hx / id&c] rcd&crc0ddc0d
 : 01 [ hx  id&c  hz / S05r)10[f0a(5]3(5c0d4r4 v100 ]  idf16&d16
 : 01 [ hx  id&c  hz / rcd&cr[c16]d[d16] ]  id[d16]
 : 01 hx  id&c  hz  rc&d4c&dd&c
 : 01 [ [rc&d4c4d&c] / rc0dd&cc4d&c  rcd&cddd&c ]4
 : 01   r)15[d(3]6c0d(3  S10[rc]4 v100 S07 S10
 : *
 : *               Hi-Hat.
 : *
 : 02      MSh,"f+"   MSi,"c+"   MSj,"a+"
 : 02 [r1]4 L
```


★ベーマガとは，BASIC言語の雑誌なのでしょうか?それとも，初心者（BASIC）向けの雑誌ということでしょうか?ぜひ教えてください!!（愛知県名古屋市・林教敬19才）……【編集長:読者のとらえかたしだいで，どっちもあると思うね。】

```
 68 : 02 [(<a4>)h4h(<i4a>)  r4[h4]4 (<a4>)h4h(<a>)  r4h(<i4>)r4.]
 69 : 02 [(<a4>)j4j4j(<i>)  r4[j4]3  [j4]3r(<a>) / r4j(<i>)r4j4]  r1
 70 : 02 (<a>)hrhhhrh  [hhrhhhrh]6  hhr(<i>)hhr4
 71 : 02 (<a>)hrhhhrh  [hhrhhhr/h]5 (<i>)  [rhrhh/hr(<a>)] r4(<a>)
 72 : 02 <[ [ [r4b4b4b(i)] / r2b4b(i  rar2ra) ] / rbr4b4b(i)  r2.r(a) ]
 73 : 02    r2.r(a)>  r[hj]3h
 74 : *
 75 : *             Bass.
 76 : *
 77 : 03      MSx,"q16"   MSz,"q10"
 78 : 03 [r1]4 L
 79 : 03 [e2&rq10<d4xc&  r>rr2.  r4e2&r<d&  r4.>/a&r2] S04(a&r2)z
 80 : 03 [ [e]5<d4xc&  rz[c]7> / [e]7x<d&  rzddc+4>a<e>a ]
 81 : 03   [e]7xf&  rzfff(5f)5r4.
 82 : 03 [ [e]7xe&  rzeee<dddd  [c]7xc&  rz[c]7  [d]8> /
 83 : 03   [b]8  <[c]7>xb&  rzbbxb4zbbb ]
 84 : 03 [b]7xe&  rz[e]6<xe&  rzeexe4zeexc&  rz[c]6xd&  rz[d]6xd&
 85 : 03 [ rzer>(exe4)<rd&  rzerx(>egf+e<)c&  rz[c]6xd& / rz[d]6xd&
 86 : 03   rzer>(exe4)q12re  (xrb<degf+e)c&  rz[c]6xd&  rz[d]6xd& ]
 87 : 03 rz[d]6>xb&  rz[b]7  x[rb]4
 88 : *
 89 : *             CH2 Bend.
 90 : *
 91 : 04 BR12  L W r4.[r64B8]8[r64B-16]4r16B
 92 : *
 93 : *             Saw Wave.
 94 : *
 95 : 05 L W r2.e16f16g16a16  S06<d-4.>b&r2&  rbagS06fgf+d  c4.S06a2&r&  r2.f+g
 96 : 05 S06g2.f+g  g4<c4>b4a4  g2&rgea&  r2.e16f+16g16a16
 97 : 05 S06<d-4.>b&b2&  rbagS06fgf+d  c4.S06a2&r&  r2.f+g
 98 : 05 S06g2.f+g  g<dc>bagf+d&  r2.g16b16)2<d&  r2.rS06>b-&
 99 : 05 rg<ecgeS06a4&  r4.b<c>baS06d-&  re4rr2  r2.rS06>b-&
100 : 05 rg<ecgeaf+&  r4.f+gf+d>S06a-&  rb4rr2  r2.r)1S06f0b-&
101 : 05 re0g<c0e>g0<ce0gc0eg0bf+0a&  r4.g0ba0<c>g0bf+0aS06>a-0<d-&
102 : 05 r>b0<e4>rr4.S06a-0<d-0f&  r>b0<e0g4>rr4.S06f0b-&
103 : 05 re0g<c0e>g0<ce0gc0ef+0ad0f+&  r4.d0f+f+0ae0gd0f+S06e0a&  [r1]>(3!
104 : 05 rb<rd+rf+re&
105 : 05 [r2&r>b<gf+&  r2.&rf+&  r2&rage&  r2.&rc16d16
106 : 05  e2&rdcd&  r2>b4<d4 / c2f+4c+d+&  ref+b2e&]  c2a4gf+&  r1
107 : *
108 : *             CH3 Bend.
109 : *
110 : 06      MSh,"[r64B8]7r64B7"   MSi,"[r#2B21]3r#"
111 : 06 L
112 : 06 BR1  W hr4B  i21[r#1B-21]3r#90B  W i18B
113 : 06 BR2  W hr1r4B
114 : 06 W hr2r8Br4 [r#3B21]3r#39Br2. hr2Br4 hr#50[r#5B-21]3r#16[r#5B21]3r4B
115 : 06 BR1  W hr4B  BR5 i21[r#1B-21]3r#90B
116 : 06 BR1  W i18B
117 : 06 BR2  W hr1r4B  W hr2r8B r4 i18B r4r2 [hr2.B/r8]
118 : 06 W hr8B  W i18[r#2B-21]3r#18r4.B
119 : 06 BR1  W [r#5B21]3r#33B
120 : 06 [ BR2  W hr8B  BR1  W [r#5B21]3r#33B ]  W [r#5B21]3r#33B
121 : 06 BR2  W hr8B  W hr1B
122 : *
123 : *             Guitar1.
124 : *
125 : 07      MSh,"eba<ed>a<d"   MSi,"e<gf+de"
126 : 07 [hc>  icd>a] V80 L
127 : 07 [hc>  i>b<d>a  h>a  ic+e>a  hc>  i>b<d>a / h>a  ic+ae>]
128 : 07  h>f  c<c>fc(b4)r4 W S15
129 : *
130 : *             Guitar2.
131 : *
132 : 08      MSh,"e0b"   MSi,"d0a"   MSj,"c0g"   MSm,">a0<e"
133 : 08      MSu,">b0<f+"   MSx,"q16(20"   MSz,"q9)20"
134 : 08 [r1]4 L
135 : 08 [S09h2&rq8i4q16j&  rrr2.  r4h2&rq15S09i&  r4.q16m&r2] q9
136 : 08 [ [h]5xi4j&  rz[j]7 / [h]7xS09i&  rziixS09c+0a4zmmm ]
137 : 08   [h]7xf0<c&  r>z[f0<c>]3(5f0<c>)5r4.
138 : 08 [ xh4z[h]5xh&  rzhhhiiii  [j]7xj&  rz[j]7  [i]8 /
139 : 08   [u]8  [j]7xu&  rzuuxu4zuuu ]
140 : 08 [u]7xh&  rz[h]6xh&  rzhhxh4zhhxj&  rz[j]6xi&  rz[i]6xi&
141 : 08 [ rzhr>exe4z<rxi&  rzhxr>egf+e<j&  rz[j]6xi& / rz[i]6xi&
142 : 08   rzhr>exe4q12)20<rh  xr>b<degf+ej&  rz[j]6xi&  rz[i]6xi& ]
143 : 08 rz[i]6xu&  rz[u]7  x[ru]4)20
144 : *
145 : *             CH5 Bend.
146 : *
147 : 09 BR2  L W B-63[r#2B15]4r#2B3r#38B
148 : *
149 : *             OrchestraHit.
150 : *
151 : 10 [r1]4 L
152 : 10 [er.d8r8c8&  r1  rer.d8  r4.a8&r2]
153 : 10 [er.d8r8c8&  r1 / rer.d8  r4.>a8&r2<]  rer.f8&  r2
154 : 10 W [r8b8]4
155 : *
156 : *             Clav.
157 : *
158 : 11      MSh,">b0<e0g"   MSi,">a0<d0"   MSj,"c0e"
159 : 11      MSm,">a0<c+0e"   MSu,">b0<d+0f+"
160 : 11 [r1]4 L
161 : 11 [h2&rif+4j0g&  rr4.r2  r4h2&rif+&  r4.m&r2]
162 : 11 [h2&rig4>g0<c0d0g&  r1 / r4h2&rif+&  r4.m&r2]  r4h2&r>e0a0<c0f0b&  r2r2
163 : 11 [h2.&rh&  r2if+2  >g0<j2.&r>g0<j&  r1  if+1 /
164 : 11  u1  j0g2.&ru&  r4.>b0<d+0a0<d&r2>]  u2.&rh&  r2.&re0g0b&  r2.&r
165 : 11 @52 V68<j0g&
166 : 11 [ [r2.&rd0f+0a&  r2.&r/if+&  rh4r2if+&  rh4r2j0g&]
167 : 11 / if+&  rh4r2h&  rr2.j0g& ]
168 : 11 u&  r1 @7 V83 [ru0d]4 >
169 : *
170 : *             Guitar3.
171 : *
172 : 13      MSh,"e0b"   MSi,"d0a"   MSj,"c0g"   MSm,">a0<e"
173 : 13      MSu,">b0<f+"   MSx,"q16(20"   MSz,"q9)20"
174 : 13 [r1]4 L
175 : 13 [S14h2&rq8i4q16j&  rrr2.  r4h2&rq15S14i&  r4.q16m&r2] q9
176 : 13 [ [h]5xi4j&  rz[j]7 / [h]7xS14i&  rziixS14c+0a4zmmm ]
177 : 13   [h]7xf0<c&  r>z[f0<c>]3(5f0<c>)5r4.
178 : 13 [ xh4z[h]5xh&  rzhhhiiii  [j]7xj&  rz[j]7  [i]8 /
179 : 13   [u]8  [j]7xu&  rzuuxu4zuuu ]
180 : 13 [u]7xh&  rz[h]6xh&  rzhhxh4zhhxj&  rz[j]6xi&  rz[i]6xi&
181 : 13 [ rzhr>exe4z<rxi&  rzhxr>egf+e<j&  rz[j]6xi& / rz[i]6xi&
182 : 13   rzhr>exe4q12)20<rh  xr>b<degf+ej&  rz[j]6xi&  rz[i]6xi& ]
183 : 13 rz[i]6xu&  rz[u]7  x[ru]4)20
184 : *
185 : *             CH9 Bend.
186 : *
187 : 14 BR2  L W B-63[r#2B15]4r#2B3r#38B
188 : *
189 : *             Guitar1 Delay.
190 : *
191 : 15      MSh,"eba<ed>a<d"   MSi,"e<gf+de"
192 : 15 r16[hc>  icd>a] V65 L
193 : 15 [hc>  i>b<d>a  h>a  ic+e>a  hc>  i>b<d>a / h>a  ic+ae>]
194 : 15  h>f  c<c>fc(b4)r4 W r16
195 : *

     Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : ····· 10176 10176 10176 00120 06528 03120 04032 10176 00048 04128 10176
Loop count : ····· 09216 09216 09216 00120 06336 03120 03072 09216 00048 03168 09216

     Track :    12    13    14    15
Data count : ····· 10176 00048 04056
Loop count : ····· 09216 00048 03084
```

★最近，元ベーマガ・ライターズが制作にたずさわったゲームが目立ちますね。いい作品をもっともっと作ってほしいです。（宮城県石巻市・ナップザック23才）……【編:ベーマガは，いろんな意味で，クリエイターの登竜門的雑誌ということです。】

マイコンBASICマガジン 明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

Dr.D：今月の投稿は全体的にどうだったかね？

編：そうですねぇ残念ながら「これは！」とびっくりさせられるような作品はなかったような気がします。ただPC-98の投稿は画面構成やセンスといった点では平均的にレベルが高かったと思います。NAKさん作「新月面運輸局」や山中大輔さん作「しゃぼん玉の妖精」などはかなり美しくまとまっていたと思います。

つぐ美：そうねぇ「画面やキャラに時間をかけている」って一目でわかる作品にはどうしても目がいっちゃうわね。もちろんアイデア勝負のベーマガなんだからアイデアが一番なんだけどね。

Dr.D：同程度のゲーム性だったら画面のキレイなほうを採用するということじゃな。では，その点をふまえて今月のベスト・プログラムの発表に移ろうかのう。

編：今月のベスト・プログラムは，画面のキレイさ抜群！さらに凝りまくったタイトル画面を見せつけてくれたTASさん作PC-9801用「SPACE IN THE WAR」ですっ！じつはもっと早くに採用される予定だったのですが，バグなどの関係で少し掲載が遅れてしまいました。

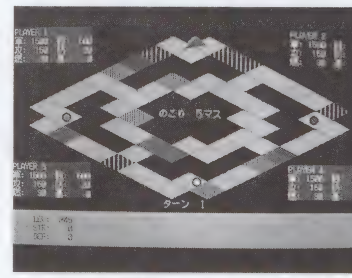
Dr.D：誰もが子供の頃やったであろうボードゲームをパソコンで再現したものじゃな。パソコンでプログラムするにしてはパズル同様，結構楽な部類に入るだろうから，読者諸君もこのジャンルに挑戦してみるのも良いかと思うぞ。

影：すごろくや人生ゲームなんかもおもしろそうだな。

編：あ，そうそうPC-98の実用プログラムの投稿が急増してきましたね。

Dr.D：そうじゃな。以前はキャラクターエディタやファイラーのようなものがほとんどだったんじゃが，最近いろんなジャンルの投稿が増えたのはうれしい限りじゃ。

影：このところPC-98の投稿が爆発的に増えたんだけど，他機種を見ると投稿が減ってるぞ！性能的に劣っている部分は，アイデアで勝負だっ！夏休みで時間を持て余してるそこの君！君の熱い情熱を愛機に注いで投稿してくれっ！待ってるぜっ！



▲PC-9801用「SPACE IN THE WAR」

今月はもう一歩のところでしたで賞

- **PC-9801用「ブロックの塔」／飯田貴士**（**Dr.D**：結構おもしろそうなパズルなんじゃが・・・面クリア時にエラーが出るぞ？投稿するときはしっかりデバッグを！）
- **PC-9801用「MOUSE POINT」／佐藤良秋**（**編**：マウスを操作して狭い道をはみ出さないようにゴールにたどり着くというゲームですが，マウスを持ち上げることができずにすぐ死んでしまう。右クリックをするとマウス・ポイントが固定されるなどの配慮がほしかったかな）
- **PC-9801用「オセロ」／本多芳幸**（**影**：オセロって結局工夫しようとしても「反転」とか「逆転」というようなイベントしかできないんだよね。でもそれって理不尽だからあんまりおもしろくないんだよなぁ）
- **PC-9801用「The King of Equalizers '96」／&H4BEN**（**つぐ美**：ケーキを等間隔に切るっていうアイデアはなかなかいいわね。だけどなんだかいまいち盛り上がりにかけるのよねぇ。もうちょっと練ってみたらどうかしら？）
- **MSX用「水海月マシーンGT」／清水圭介**（**編**：横スクロール・アクション・ゲーム。背景が2重スクロールと凝ってるけど，ゲーム自体はよくありがちなものなのでもう少し変化がほしいですね）

投稿ありがとう

及川弘樹／須藤和夫／川北　将／桐岡昭広／村上　剛／杉田義幸／古川淳一／Yotchee／坂井弘亮／HARI／塩野目剛亮／小阪拓也／高橋純央／山田知史／衣川真太郎／高峰博道／西川将弘／工藤賢志／小越雄介／五座淳一／吉村匠二／稲葉大祐／桑原正樹／中原智博／藤澤一喜／田中暁洋／百海浩二／大滝浩之／須藤和夫／上野伸太郎／小田祐介／SSP／澤藤弘仁／上原博亮／仁志裕之／西丘　司／渡辺和人／香田慎一郎／吉田治樹／YAMADA SOFT／滝野義也／吉井幸祐／木須好太／早川和身／上谷俊輔／井岡貞彦
※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス（ワンテク＆アイデア募集コーナー）

このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというものです。1ライン・プログラムなんてのもOKです。みなさん，ふるって参加してくださいね。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

使用環境：PC-9801シリーズ互換機 DOS-BASIC

埼玉県大宮市・つよし

PC-98のDOS-BASICの投稿も多いようですが，ほとんど使っている人はいないと思われるコマンド「CHILD」を紹介します。

このコマンドはDOSの命令やプログラムをBASIC上から呼び出すコマンドです。ただしBASIC上からメモリを確保して呼び出すため，あまりにも大きいプログラムは呼び出せません。

使用例）

```
10 CLEAR ,,,&h2000
20 CHILD "DIR"
```

このようにすると，DOSのDIRの出力結果が表示されます。

20行を20CHILD "DIR > FILES.TXT"のようにすればファイルにリダイレクションもできるし，また，20 CHILD とするとDOSのプロンプトを呼び出すことができます（BASICに復帰するときはEXITを使う）。

結構便利なコマンドなのでみなさん試してみてください。

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額
00150-3-51961	※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名	株式会社 電波新聞社	料金	特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年 月号より 年間	円

御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名 〔郵便番号〕※ 〔電話番号〕

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150-3 （通常払込料金加入者負担）
	右詰めにご記入ください 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	※ 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
料金	（消費税込み） 円
特殊取扱	

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

95.11 現在

図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,000円	〒310円
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルICのすべて	1,900円	〒310円
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータミュージックマガジン64	2,000円	〒240円
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オール・アバウト・ストリートファイターZERO	1,480円	〒310円
DCC, MDガイドブック②	1,200円	〒310円	BBS電話帳	2,800円	〒380円
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,950円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,600円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,000円	〒310円
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,500円	〒310円
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,900円	〒240円
桐Ver.4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,950円	〒380円
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,700円	〒310円
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,600円	〒380円
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,550円	〒310円
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,900円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社、支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-3445-8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273-26-3206	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	054-254-6405	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	鹿児島支局	0992-26-3630
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266		
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661		
仙台支局	022-227-7211	京都支局	075-221-8021		

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は、ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥15,600	マイコンBASICマガジン	¥6,000
ラジオの製作	¥ 8,160	OAビジネスパソコン	¥6,600
電波新聞縮刷版	¥80,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

● この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン⑨ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン ______

Windows環境にある(95　3.1)　　ない

周辺機器 ______

ゲーム機 ______

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン ______

周辺機器 ______

ゲーム機 ______

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

① ______ ② ______ ③ ______

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

●今後購入を予定しているソフトは何ですか？

対応機種：

●あなたはパソコンを何に使っていますか？

プログラム　ゲーム　通信　ワープロ　データベース　学習

CG　ミュージック　その他（　　　　　　）

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
ジェイ・ピー・コーポレーション	前付カラー10	2
NEC	表4	3
メディア		
帝人	前付カラー5	4
TDK	前付カラー9	5
ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー8	6
セガ・エンタープライゼス	中付カラー132～133，記事中カラー200～201	7
アクティビジョンジャパン	中付カラー134～135	8
クエスト(ポーステック)	中付カラー136	9
グラムス	中付カラー137	10
SPS	中付カラー138	11
メディアクエスト	中付カラー139	12
マイコンソフト	中付カラー140～141	13
徳間書店インターメディア	中付カラー142	14
マスターピース	記事中カラー186	15
塚本吉彦事務所	記事中カラー191	16
日本ファルコム	表3	17
レコード関連		
テイチク	前付カラー7	18
キングレコード(ファルコムレーベル)	記事中カラー219	19
NECアベニュー	記事中カラー225	20
ポニーキャニオン	記事中カラー226	21
学校関連		
カルチャーブレーンコンピュータアート学院	中付カラー143	22
代々木アニメーション学院	中付カラー144	23
東京ゲームデザイナー学院	後付285	24
その他		
トライ	記事中264	25
キョーワインターナショナル	後付297	26

キ リ ト リ 線

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

マイコンBASICマガジン 応募カード

機種名	
プログラム名	
氏名	年令 才
住所	〒
TEL番号	
応募年月日	年 月 日

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊

マイコンBASICマガジン

編集部⑨

ご住所（ふりがな）	〒 都・道 府・県		
電話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年齢	才
		性別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を　毎月・時々・初めて 読む	何人で読みますか（　）人		

お楽しみプレゼント⑨応募欄

＊255ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

パソコン通信アンケート

・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド











▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。


SEGASATURN
Expect the best !
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
セガエンターテイメントユニバース
http://www.sega.co.jp
セガのゲームやテーマパークの最新情報を満載したSEGA ENTERPRISES,LTD.のホームページです



Coming soon for Sega Saturn.
96.8.30
FIGHTING VIPERS
6,800円
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
TOKYO GAME SHOW
東京ゲームショウ'96
1996年8月22日(木)~24日(土)
会場：東京ビッグサイト(東京都江東区有明)
SEGASATURN™
希望小売価格¥20,000(税別)
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です


ここは禁断の地
ZORK
NEMESIS
ゾーク・ネメシス
地下帝国の荒涼たる地の片隅で
邪悪な悪魔が人々を苦しめている
ネメシスの呪いにより、帝国の練金術者たちが眠る、永遠の丘。
この呪いを暴き、さまよえる魂を救い出すのがあなたの使命……
行く手に待ち受けるのは5つの世界に広がる試練。
いまこそ、旅立つがいい。
ただし、捕えられれば他の者もろとも……永遠の眠りに。

驚異の360度スクロール、迫真の3Dサウンド
震撼のアドベンチャーついに登場!!



5つの倒錯した世界には60以上の罠が潜んでいる。どんな些細なヒントやアイテム、そして声までも見逃してはならない。難解な謎を一つ一つ解き明かし、練金術の奥義を習得するのだ。

豪華な制作スタッフ

ムービー部分は「Xファイル」のジョー・ナポリターノが監督。ストーリーにドラマチックなライブアクションを加えている。また、恐怖と幻想に満ちた5つのファンタジック・ワールドは、映画「バットマン・フォーエバー」、Fコッポラ監督「ドラキュラ」を手掛けた美術監督マウロ・ボレッリが担当。

追随を許さないグラフィック

アクティビジョンが開発した革新的新エンジン「Zビジョン」により、360度スクロールの6万4000色ビジュアルを達成。3Dサウンドとの相乗効果で、臨場感溢れるプレーが可能に。

完全日本語版

日本語版では、望月美英子が翻訳と監修、桑原たけしがムービーの吹替え部分を担当。これまでの水準を大きく上回る、完成度の高い日本語化を達成。

9月13日（金曜日）発売予定

Windows® 95版
Macintosh®版
標準価格
9,800円（税別）
CD-ROM3枚組
（限定攻略本付き）

●お問い合わせ
アクティビジョン・ジャパン株式会社：〒153 東京都目黒区青葉台3-1-18 青葉台タワーアネックス5F TEL. 03-5458-6561

ACTIVISION®

BOTHTEC

ぷよ変わりました。

Windows®
95専用
CD-ROM版
8月2日発売決定!!
標準価格 5,800円（税別）



ACTION PUZZLE GAME
ぷよぷよ for Windows95
© COMPILE

■動作環境 ●対応機種：Windows 95日本語版（Windows 3.1日本語版）が動作する256色以上表示可能な機種
●稼働メモリ：8MB以上(推奨12MB以上)
●Windows95 AutoPlay対応

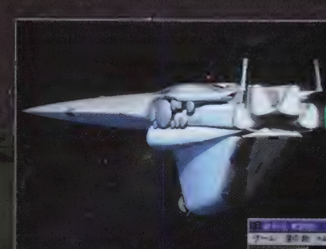
Windows®95でも遊べるようになりました。



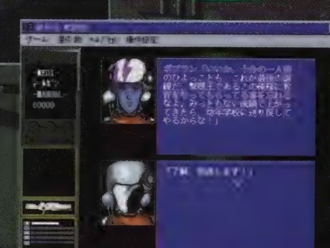


3段階のレベルが選べる対コンピュータモードの**ひとりでぷよぷよ**。友達と対戦できる**ふたりでぷよぷよ**ハンデも付けられるから実力差があっても大丈夫。ぷよぷよ道を極めたいならエンドレスモードの**とことんぷよぷよ**。そして1面ごとのなぞときをクリアしていく**なぞなぞぷよぷよ**の全4モード！
まさに、ぷよを愛する人のための**「ぷよぷよ for Windows95」**です。

銀河英雄伝説
SCREEN SAVER Vol.2 for Windows


●壁紙（画面は開発中のものです）

Windows3.1
Windows®95
CD-ROM版
8月2日発売決定
標準価格 ¥5,800（税別）


●ミニゲーム（画面は開発中のものです）

■CGアニメのSCREEN SAVER 11タイプ
■壁紙集：原画・CG・アニメセルなど50点以上
■迫力満点のシューティング・ミニゲーム
■QTVR7本収録

■動作環境
●対応機種 Windows3.1日本語版／Windows95日本語版が動作する256色以上表示可能な機種
●稼働メモリ 8MB以上（推奨12MB以上）
●ハードディスク 空き容量5MB以上
●メディア CD-ROM

広大な銀河を熱く
燃え上がらせた壮絶な戦い。
あの感動がいま甦る。
ファン待望のスクリーンセーバー
Vol.2 発売決定!!

CGアニメーション＆イラストレーション：加藤直之

MICROSOFT® WINDOWS® COMPATIBLE

株式会社クエスト ボーステック・ソフトウェア
〒158 東京都世田谷区玉川台2-13-2 TEL03-3708-4712

アバロンヒル
ゲームソフト
コレクション

AH GAMES OF STRATEGY AVALON HILL GAMESOFT COLLECTION

世界的に有名なボードゲームメーカー『アバロンヒル社』の、本格シミュレーション・ゲームソフト・シリーズが、遂に日本上陸!!



'96.9 発売予定

1941年11月。灼熱の砂漠で、大戦車戦が開始された

第2次大戦のアフリカ戦線を舞台に繰り広げられた、連合軍による「クルーセイダー作戦」を忠実に再現した本格ミリタリー·シミュレーションゲーム。灼熱の砂漠で、戦車部隊の生死をかけた戦いが始まる。プレイヤーは、史実に基づく6つのシナリオを、ロンメル将軍率いるドイツ·アフリカ軍団か、オーキンレック将軍率いる連合軍のどちらかでプレイします。

■1～2人プレイ可能 ■電子メール対戦対応

第1弾





※画面は開発中のものです

Windows95 & Macintosh
ハイブリッドCD-ROM
品番：GLA-00170

希望小売価格
9,800円(税別)

ロンメル装甲師団 1941

OPERATION CRUSADER

WW II Military Simulation
WWIIミリタリーシミュレーション



第2弾
'96.10
◆発売予定◆
D-DAY
希望小売価格
9,800円(税別)
●Windows95&Macintosh
ハイブリッドCD-ROM
●品番：GLA-00270



第3弾
'96.11
◆発売予定◆
スターリングラード
希望小売価格
9,800円(税別)
●Windows95&Macintosh
ハイブリッドCD-ROM
●品番：GLA-00370

『アバロンヒル社』とは・・・

1953年、ボードゲームメーカーとして誕生した、The Avalon Hill Game Company。創業以来、アメリカはもちろん、全世界で多くのファンを獲得し、現在では200種類以上の多彩なジャンルのボードゲームを発売しております。また、シミュレーションゲーム作りのノウハウを活かし、コンピュータゲーム分野にも進出し、次々にユニークな新作を発表しています。グラムスでは、このアバロンヒル社と独占契約を結び、日本国内向けに第1弾「ロンメル装甲師団1941」、第2弾「D-DAY」、第3弾「スターリングラード」をリリース予定。さらに、第4、5、6弾も企画進行中です。ご期待ください。

■動作環境
<Windows95>●OS：Windows95日本語版専用●CPU：Pentium／75MHz以上を推奨●メモリ：16MB以上の実装メモリを推奨
●要ハードディスク●ディスプレイ：640×480ドット以上／256色表示可能なカラーディスプレイ●要CD-ROMドライブ
< Macintosh >●CPU：PowerPCまたは68020以上●システム：漢字Talk7.1以上●メモリ：4MB以上の空きメモリ
●要ハードディスク●ディスプレイ：256色以上、13インチ以上●要CD-ROMドライブ

■人材募集
●募集職種：①プログラマー(パソコンソフト開発) ②企 画 ③グラフィック
●資　　格：22～30歳位まで、実務経験2年以上(ボードゲーム、シミュレーションゲームに興味のある方)
●応募方法：履歴書(写真貼付)及び職務経歴書を下記まで郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／右記住所の「人事部PC係」まで。問い合わせは人事部 TEL.03-3224-3131 担当／石川

グラムス株式会社
〒106東京都港区六本木3-5-27六本木山田ビル3F
●この製品に関するお問い合わせは、
下記のユーザーサポートセンターへ・・・
TEL.03-3224-3152
●GLAMSホームページ http://www.glams.co.jp/

あなた次第で強くなる将棋ソフトの決定版!!

「棋太平」がさらに機能をアップして、

Windowsに!!



成長型対局将棋

棋太平（きたへい）

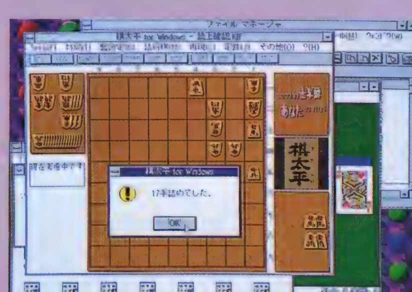
for Windows

好評発売中

価格 **9,700円（税別）**



▲対局中



詰将棋の▶解答

日本語 MS-Windows 3.1以上が動作する機種
※マウス必須

特徴

- コンピュータの思考時間を３段階に設定できます。
- 独自の学習機能を採用する事で、対局数が増えるほどコンピュータの思考による待ち時間が少なくなります。
- 対局時にコンピュータに対して教育する事ができます。（学習機能に反映され教育した手を指します）
- 詰将棋を解かせる事ができます。
- 「盤設定」機能で任意の駒を落として駒落ち対局を行う事ができます。
- コンピュータ側の定跡登録をする事ができます。
- 棋譜の読み上げを行います。
- よく使用する機能は、ツールバーに登録してあります。
- モデムによる通信対局をする事ができます。

※ＣＳＡプロトコル通信機能付き将棋ソフトと通信対局が可能です。

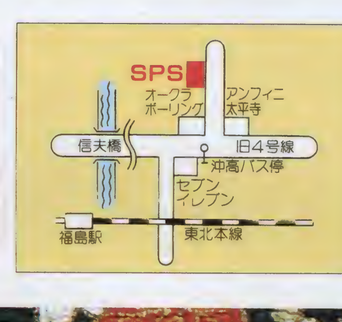
※Windows™はMicrosoft Corporationの商標です。

通信販売のお知らせ

通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号をご記入の上、代金に消費税3%を加算した金額を当社宛現金書留でお申し込みください。（送料は無料です）

(株)エス・ピー・エス
SPS

お申し込み先
〒960
福島市太平寺字過吹24－1
TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804




WE MAKE
THE RULES OF THE GAME
1996年6月1日より、スペクトラムホロバイト社およびマイクロプローズ社の
全商品を、(株)メディアクエストがライセンス販売することになりました。
優れた海外のソフトウェアを、日本のユーザーの皆様に数多くご紹介いたします。
どうぞご期待ください。
MQ メディアクエスト
株式会社メディアクエスト
〒141 東京都品川区上大崎4-5-37 山京目黒ビル2F
TEL.03-3494-7611(代)
ホームページ http://www. mediaquestjapan.com
FLEET DEFENDER Gold
F-15 STRIKE EAGLE III
TOP GUN
FIRE AT WILL!
CIVILIZATION II
F-14 FLEET DEFENDER
F-14フリートディフェンダー
THE F-14 TOMCAT SIMULATION
GRAND PRIX II
Qwirks
MICRO PROSE
Spectrum HoloByte

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば,ゲームも面白さ120%!

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場!

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい！もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい！そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する，アップスキャン・コンバーター・ユニットです。



※写真は開発中のものです。デザインなど，予告なく変更する場合がありますので，ご了承ください。

DISPL

ディスプル

UP SCAN CONVERTER UNIT

8月末発売
定価19,800円(税別)
DP-3913346



©くりひろし ©DEMPA マイコンBASICマガジン

ディスプルを使うと,こんなにきれい



いつもの映像が…
(ビデオ入力の画面)

◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。



こんなにきれいに!
(ディスプルの画面)
■使用RGB ディスプレイ:NEC PC-KM173

◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ!

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ©SNK 1995

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です。）

対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152，173など

※ディスプレイとの接続には，必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか，各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。

例：ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ，マルチシンク・ディスプレイで，水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

これがディスプルのつなぎ方じゃっ！



色合い調整ってなに？

ディスプルのフロントパネルにある３つのダイヤルを使って、パソコン用ディスプレイに映るゲーム機の映像の色合いを、赤・青・緑のそれぞれの色ごとに細かく調整できます。だから、ディスプレイ側で調整をしなくても、ディスプルだけで画面の色調整を自由自在にできるのです。

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの	
SNK	NEO・GEO	NEO・GEO 用 RGB ケーブル	※1
セガ	メガドライブ メガドライブ２など	XMD-2RGB/S，XMD-3RGB/S と 21 ピン RGB マルチケーブル	※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用 RGB ケーブル	※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用 RGB ケーブル	※4

■「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※１ SNK 社より発売中。型番 FCG-9　価格 2,200 円（税別）
※２ 電波新聞社より発売中。型番 XMD-2RGB/S（メガドライブ用），XMD-3RGB/S（メガドライブ２用）価格それぞれ 6,900 円（税別）
【注意】XMD-2RGB/S は、生産中止の商品です。
※３ ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番 SCPH-1050 価格 2,500 円（税別）
※４ 任天堂社より発売中。型番 SHVC-010 価格 2,500 円（税別）
※　ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※　21 ピン端子には家庭用ゲーム機の他、業務用のゲーム基板も接続できます。その際には 21 ピン・アナログ RGB 出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の種類によってはうまく映らないものもあります。

ディスプルセット内容

ディスプル本体、AC アダプター、15 ピン・アナログ RGB ケーブル、IBM PC 用変換ケーブル、説明書、保証書

ご注意　DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。

SHARP　X68000用ディスプレイ（CZ、CUシリーズ）
富士通　FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
EPSON　PC-286／386／486／586用ディスプレイ（CRシリーズ）
PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル 6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社　03-3445-6111（大代表）
大阪本社　06-203-3361（大代表）
西部本社　092-431-7411（大代表）
札幌支局　011-641-5591
仙台支局　022-227-7211
新潟支局　025-245-2526
関東総局　0273-26-3206
松本支局　0263-36-2266
静岡支局　054-254-6405
名古屋支局　052-261-4541
金沢支局　0762-63-8661
京都支局　075-221-8021
広島支局　082-228-5581
高松支局　0878-61-3111
鹿児島支局　099-226-3630

PCエンジンのゲームが自分でつくれる!!



DEVELO でべろ スターターキット BASIC編

第2弾

好評発売中
予価5,000円 税込

※付属品:
CD-ROM×1&FD×1

ゲームプレイヤーからゲームクリエイターへ。
カンタンBASICでゲーム作りの醍醐味を味わえるツールブック登場!!

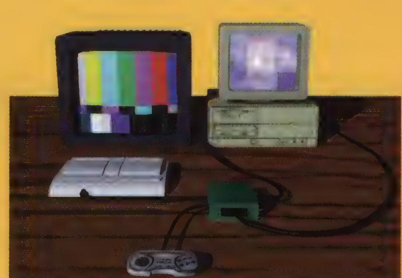
PCエンジンで一般ユーザーがソフトを開発できる「でべろ」シリーズの第2弾「でべろスターターキット・BASIC編」が「でべろスターターキット・アセンブラ編」に続いていよいよ登場! 今回は、初心者にやさしいBASICでプログラムが楽しめます。より多くの人たちにゲーム作りの楽しさを味わってもらえると思います。

内容は、BASICのサンプルプログラムを含めたマニュアルに、必要なプログラムやツール類が収録されたスーパーCD-ROM², PC-98シリーズとMSX用にコンバートするための2DDフロッピーディスクが付いてきます。このブック&ツールの他に、「でべろBOX」(税込1万円)というお手持ちのパソコンとPCエンジンをつなぐインターフェイスを購入していただくことにより、非常に安価でありながら、十分ゲーム作りが楽しめる環境ができあがります。

ぜひ、弊社の「でべろ」シリーズでゲームクリエイターの一歩を踏み出してください。



キミの部屋が開発ルームに!!



でべろ動作環境　PCエンジン：スーパーCD-ROM2システムが動作する機種
　　　　　　　　パソコン　：PC-98(VX以降の機種。CPUは80286以上)
　　　　　　　　MSX　　　：(MSX2以降の機種)

※MSXとの接続には専用ケーブルが必要です。ご要望の方は、プラス1,000円にてお申し込みください。
※専門学校などの副教材として、多数お求めの場合は、別途お見積りいたします。
※でべろという名前は、制作者を意味する英語Developer(デベロッパー)から取りました。

さらにプロを目指すキミに!!
「でべろスターターキット・アセンブラ編」
～好評発売中　5,000円(税込)～
※付属品CD-ROM×1&FD×1



申し込み方法は、下の申し込み書と金額を同封のうえ、下記の宛先まで現金書留でお送りください。なお、「でべろスターターキット・アセンブラ編」と「でべろスターターキット・BASIC編」は、お近くの書店で注文できます。詳しいことは、当社販売部(03-3573-8613)までお問い合わせください。

〒105 東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社
「でべろスターターセット」係

でべろに関するお問い合わせは
TEL. 03-3573-8604

キリトリ線

でべろスターターセット申込書

お名前　フリガナ	でべろスターターキット・アセンブラ編　5,000円(税込)	冊
	でべろスターターキット・BASIC編　5,000円(税込)	冊
おところ　フリガナ　〒	でべろBOX　1万円(税・送料込)	個
	MSX用ケーブル　1,000円(税込)	本
☎　(　　　)	合計金額	円

これをコピーして使用してもらってもかまいません。



体験入学
開催中
" " マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
カルチャーブレーンから
VIRTUAL
飛龍の拳
プレイステーションに登場!!
バーチャル体感
バーチャル飛龍に会える!
違いを見つけに来てください。
バーチャル飛龍の拳
Tシャツプレゼント
お友達連れでご来校の方
◆開催日◆ 毎月 第2・第4土曜日 開催予定
◆時　間◆ PM 2:30～PM 5:00 上記日程以外にも要望が多ければ随時開催します。
◆学院説明会◆ 随時受付中 地方（仙台、新潟など）での説明会も開催予定です。
◆体験内容◆ プログラミング授業やポリゴン実習など、本学院独自の教育に触れられます。さらに、今なら話題の3D対戦格闘ゲーム『バーチャル飛龍』に会える。
◆体験入学受付◆ 事前に、ハガキまたは電話にてご一報下さい。
ワンランク上の教育
1. ここまで学べる最先端授業
3DCG、ポリゴン格闘ゲームやインタラクティブムービーまで学習できる。
さらに、最新の情報・技術を常にリアルタイムで授業に導入します。
2. 安心して学べる小人数制
高度な授業内容でも生徒の一人一人に合わせた教育プログラムだから安心。
マンツーマンに近い形式の時間外オープン授業でフォローアップも万全。
3. 就職率100%を目指す支援制度
企業が求める高い技術力と社会人常識を持った人材を就職講座などで育成。
最大1年間、無料講習や企業紹介が受けられる就職支援保証制度を導入。
※就職支援保証制度は、規定単位を取得した学生が対象です。
'97年度入学案内書送付中
募集学科(全日制) ■ゲームクリエイター 本科(2年制)50名 ■CGデザイナー 本科(2年制)50名 ■マルチメディア 本科(2年制)20名
■研究課程 各本科修了後1～2年間
■短期コース（3ヶ月、6ヶ月、1年）
■専攻 ゲームプログラミング／企画・シナリオ／ゲームサウンド／Macオペレート／DTP／DTV／グラフィック／CGキャラクター／CG·アニメ／イラスト／ゲーム·マルチメディア／その他
※一部専攻コースの変更がある場合があります。
プロ養成機関
本物が学べる
カルチャーブレーン
コンピュータアート学院
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 学院本部
ご注意：学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、左記住所へご請求下さい。
電話入学相談
☎03-3829-0867



芸夢、
だよネ。
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエーター科（1年）
新開講（平成9年4月）
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームサウンド・アーティスト科（1年）

生徒CG作品

緊急速報!!

見えてきたぞ!!

Virtua Fighter 3



■セガ　■アーケード
■9月中旬

今年2月のAOUショーにてその一端を公開して以来，少しずつ全容が見えてきた『バーチャファイター3』。9月の登場が予定されている超話題作の，今までに判明した情報と今月新たに入手した情報をまとめて検証してみよう。　（文／山田真也）

見えてきた① 2人の新キャラ，梅小路（うめのこうじ） 葵（あおい）と鷹嵐（たかあらし）に注目だ!!

早くからさまざまな憶測が入り乱れた新キャラクターだが，最終的に決定したのは2人。華麗に日本舞踊を舞う梅小路 葵と，頑健な肉体を誇る力士・鷹嵐の両名だ。

葵は着物に身を包んだ，合気柔術の使い手。AOUショーなどのデモでも見せた日舞のしなやかな動き，合気柔術独特の関節技やいなし技など，その華麗なスタイルはほかのキャラにはない優雅さを漂わせている。

鷹嵐は，数ある格闘技の中でも瞬発力は随一といわれる相撲で闘う。戦闘のためだけに作りかえた驚異的な肉体は，見た目とは裏腹の俊敏さと柔軟さを兼ね備えており，ムダのない動きで相手を容赦なく破壊する。

これで登場キャラは総勢12名。合気柔術VS八極拳，相撲VSプロレスなど，現実にはありえない組み合わせが，ついに実現するのだ。闘いの新次元が開けるのは，もうすぐだ！

梅小路葵

■出身地：京都
■格闘スタイル：合気柔術
（合気道をベースに発展したもの）

振袖をたすきでしばり，ゆるやかに動きながら相手をいなす。瞬時に技をたたき込み，関節をキメる，攻守一体の技が持ち味だ



◀関節技が葵の真骨頂。2Pカラーがセーラー服というウワサ?

鷹嵐
四股名

■年齢：27歳
■血液型：O型
■格闘スタイル：相撲
■国籍：日本
■職業：力士

化粧まわしを締め，大銀杏を結った力士。四十八手の技と豪快なパワーで相手をねじ伏せる重量級の男だ。



▶脂肪のヨロイに筋肉の塊。張り手一発すら驚異になりそうだ

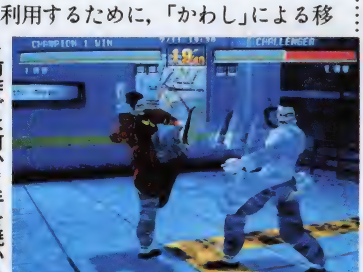
見えてきた② ついに発覚!! 第4のボタンで行なう「かわし」とは!?

7月中旬の時点で，『バーチャ3』の開発進行度は70%。現在明らかになっている，もっとも大きな変更点は，四つめのボタンが追加されたことだ。

このボタンは，相手の攻撃を避ける「かわし」という動作のために使う。レバー入力とあわせて，手前や奥に移動をすることができるのだ（前作『バーチャ2』で言えば，リオンの斜前歩・斜後歩のような動作）。しかも，この「かわし」動作中に攻撃することも可能で，実際の格闘技で言う“交差法”を行なうことができるようになった。交差法とは，相手の攻撃をかわしながら攻撃を打つという格闘技の基本技術で，相手の力を利用して強烈なダメージを与える手段。奥が深そうだ。

すべてのキャラが，ボタンで「かわし」を行なえるようになったことにより，相手の攻撃をガードするだけが能ではなくなった。すばやい連続攻撃にはガードを固め，大技で攻めてきそうなときはかわしながら攻撃するなど，状況に応じた正しい守りをすることが勝利への近道となるのである。

また，ステージの高低差などの特徴（後述）を有効に利用するために，「かわし」による移動が役立つ。壁ぎわに追いつめられたときの脱出，高所への移動など，その用途は広い。3D空間を活用するためにも，「かわし」の使いかたを身につけなければならないのだ。



▶前作では何かと手を焼いたラウのラッシュも，交差法で対応できるか?



▲相手の攻撃をしゃがんでかわしつつ，アゴに膝蹴りを見舞うリオンの新技“登山翻車脚”。この技も交差法の一種なのだろうか？

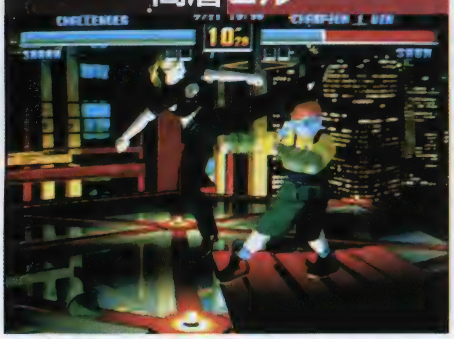
※本記事は，開発中の資料・写真をもとに構成されているため，製品版とは内容が異なる場合があります。

見えてきた③ 闘いの舞台(ステージ)も一筋縄ではいかないぞ!!

前作までは，闘いの舞台はつねに正方形のリング上だった。しかし，『3』ではそのステージは千差万別。地形や壁などの要素が，いずれもまったく異なっているのだ（リングの境界線さえ，直線とはかぎらない！）。以下に紹介する9種類のステージのほかにも，図書館や万里の長城といった舞台が用意されており，いろいろな戦術が要求されそうだ。

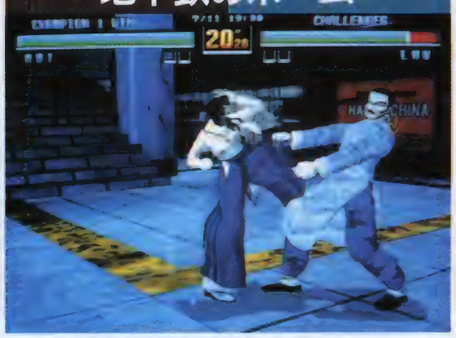
気になるリングの高低差が技に与える影響だが，基本技に関しては上段は上段，中段は中段，下段は下段と変わりはない。ただ，やはりリーチの関係で当たる技が届かなかった，ということもありうるだろう。また，ダウン攻撃は重力の関係で上からのほうが威力が増大し，空中コンボのつながりにも大きな影響がある。一般的に，高所ほど有利になっているのだ。複雑な地形をおぼえることが，『3』では非常に重要だと言えるだろう。

高層ビル



▲硬質ガラスのような足場と，バックの夜景が印象的なステージ。高低差はなく，全面リングアウトで，境界線はギザギザしているようだ

地下鉄のホーム



▲やや薄暗い空間。線路側2面がリングアウトで，残った面にわずかだが階段の段差がある。左右は思ったほどせまくなく，わりと普通に闘える

中華料理屋の屋根の上



▲ラウの店（？）の屋根。3面が壁で，残り1面がリングアウト。その方向に向かって屋根が傾斜しており，上に行くにしたがって傾斜がきつくなる

洞窟（?）



▲岩盤の紋様が不気味な空間。全面壁に囲まれており，高低差が不規則。壁も鉄格子以外は直線ではなさそうで，足場の状況がコロコロ変わりそう

雪の河原



▲細雪がそぼふる静寂の河原。洞窟と同じく高低差が不規則で，リングアウトはなさそう。雪や水が，闘いに影響を及ぼす可能性も……？

南海の孤島



▲文字どおり海に囲まれた小さな島。闘いの舞台となるのは抵抗を受ける砂地と浅瀬で，全面リングアウト。落ちるとブクブクと海中に沈んでいく

豪邸



▲ゴージャスな屋敷（ラファール邸か？）。対極する2面がリングアウト，2面が階段と，「地下鉄のホーム」に似ている。階段では足をすべらすことも

城門（?）



▲厳粛な門構えと石畳が印象的。3面が壁，残り1面がリングアウトだが，かなり高い土手になっているようだ。細かい高低差があちこちにある

砂漠



▲夕陽をバックにした広大な砂漠。全面砂地で抵抗を受け，しかも写真を見るかぎり高低差もリングアウトもない（？）。死闘になりそうな場所だ

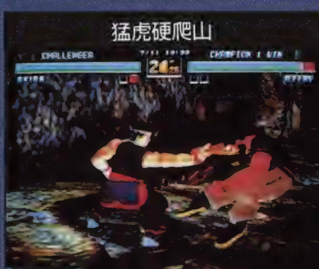
次ページからは，全キャラのインスト記載技を一挙公開!!



AKIRA 結城 晶

主人公の八極拳士。裡門・躍歩頂肘のコマンドがともに簡略化され，以前にもまして闘いやすいキャラになったか？ インスト技はほとんど前作から継承した技ばかりだが，秘められた力は大きそう。

技　名	内　容
裡門頂肘	おなじみ結城流八極拳の肘打ち。コマンドが変更
躍歩頂肘	おなじみ結城流八極拳の踏み込む肘打ち。コマンドが変更
猛虎硬爬山	しゃがんだ状態からくりだす，中段への突き
心意把	相手の腕をつかんで引き寄せ，体当たりを加える強烈な投げ技
鷂子穿林	相手の脇をすり抜け，背中に体当たりして背後を取る投げ技
大纏崩捶	相手の腕をつかみつつ懐にもぐりこみ，相手を吹き飛ばす投げ技
外門頂肘	相手の上段攻撃をガードしつつ返す，返し技
開跨	相手の上段ガードを突きくずす打撃技
跳山崩捶	勁をためつつ深く踏み込み，遠間に裏拳を打ち当てる打撃技
獅子抱月	懐にもぐりこみ，肩で相手を持ち上げる（壁ぎわで使うと……）



猛虎硬爬山



跳山崩捶



PAI パイ・チェン

身の軽さを利用した燕青拳のコンビネーションにも，ますます磨きがかかったパイ。新技も空中コンボに役立ちそうなものが多く，ちまちました攻めからラッシュをかけるキャラに生まれ変わるか!?

技　名	内　容
燕陣旋風脚	内側からひねる，裏回し蹴り
天地頭落	相手の首を極めながら後方に投げる技（壁ぎわで使うと……）
燕旋擺柳	相手の上段パンチ攻撃を避けつつ後方にそらして投げる返し技
掣燕掛搭	相手の腕をつかみ，足をからめて倒し，相手の体勢をくずす技
飛燕翻跨	相手を下にくずしたあと，相手の上を跳び越え後方に回り込む
蒼下連捶掌	下段のパンチから上段パンチ打ち上げの掌底をつなげたコンボ
連旋裏旋脚	下段蹴りから腿登裏旋脚につなぐコンボ
連旋掃脚	下段蹴りから燕旋蹴へのコンボ
燕青虎双破	しゃがみ状態から前に踏み込みつつ双掌をだす打撃技
連環高端脚	パンチ3発のあと，高端脚をつなげたコンボ



燕陣旋風脚



蒼下連捶掌



LAU ラウ・チェン

第1回世界格闘トーナメントの覇者であるラウだが，前回はどうだったのだろうか？ 今までどおりのコンビネーションも健在なうえ，今回は強力な打撃技も増え，ますます強いキャラになりそうだ。

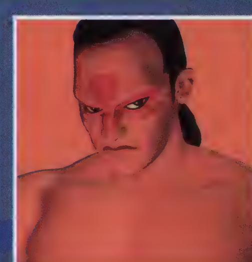
技　名	内　容
地掃腿	しゃがみながら，片足で下段を払う下段蹴り
転身把咽掌	相手のノドをつかみ，持ち上げて後頭部をたたきつける投げ技
連蹴旋風牙	上段蹴りのあと，そのまま旋風牙をだすコンボ
燕子掌	後方に少しかわしつつ，そのまま前方に両掌をたたきだす打撃技
連旋転身掃脚	下段蹴りから最大4発までだせる，下段蹴りコンボ
虎槍掌	片手を後方に引き，力をためつつ前方に掌を突きだす打撃技
双虎烈破	少しかがみつつ下から掌を打ち上げる，斜上掌の強化版
穿脚連環虎掌	中段蹴りからケンセイのパンチをだし，虎槍掌につなげたコンボ
虎龍転身脚	立ち状態から，体のひねりを最大に加えた上段回し蹴り
飛燕転身掌	双虎烈破をだしたあと，振り返って相手に背中を見せる技



燕子掌



双虎烈破



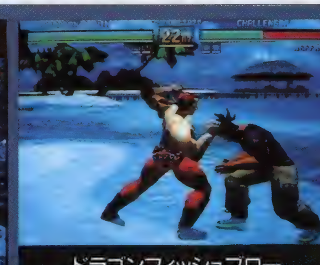
WOLF ウルフ・ホークフィールド

重量級の一角であるウルフだが，鷹嵐の参入によりややスマートになった印象を受ける。打撃技がいろいろ増えたが，キャッチという組みにいく技から各種投げ技などへの展開に期待したい。

技　名	内　容
ドロップキック	前方に跳び，両足をそろえ全体重を乗せる強力なジャンプキック
ドラゴンスクリュー	相手の中段蹴りをつかみ，回転しながら相手を倒す返し技
アームホイップ	跳びつきながら裏手をつかみ，上を跳びこえその勢いで投げる技
ドラゴンフィッシュブロー	ボディブローから，その反動を利用して腕をたたき落とす打撃技
トマホークチョップ	前に跳びつつ，相手の肩口に両手刀をたたき落とす打撃技
ショートレンジショルダー	近距離の相手に対する，距離の短いショルダー・アタック
グリズリーラリアット	相手の足もとをなぎ払うように腕を振りまわす，パンチ系打撃技
キャッチ	相手に組みにいく技
サンダーファイヤーパワーボム	キャッチ後，相手を肩に抱え込み，後頭部からたたき落とす投げ技
キャプチュード	相手の上段蹴りをつかみ，そのまま後方に投げる返し技



ドラゴンスクリュー



ドラゴンフィッシュブロー

JEFFRY ジェフリー・マクワイルド



古代の格闘技・パンクラチオンを独学で甦らせた，海の男。打撃系（ハンマー系？）の新技が充実しており，より荒っぽく相手をたたきのめすキャラになった。ところで，船は大丈夫なのだろうか？

技　名	内　容
トリプルアッパー	アッパーを三連打でだす打撃技
ニーハンマー	相手をケンセイする，近距離のすばやいムエタイ風の膝蹴り
ミドルスタッブ	中段を指先ですばやく突く打撃技
ヘルダンクハンマー	相手の頭部を下にたたき落とす，激しい打撃技（当てると……）
キリングトーキックハンマー	上段蹴りからトーキック・ハンマーとつないだコンボ
ケンカアッパー	下から全力で突き上げる強烈なアッパー
トルネードハンマー	横から相手の頭部を回転させて殴る打撃技（当てると……）
マシンガンヘルスタッブ	ヘルスタッブ（地獄突き）を3連発でくりだす
ライジングハンマー	ダブルハンマーダウンから打ち上げハンマーへつないだコンボ
ケンカフック	横方向から相手を殴る強力な打撃技


ニーハンマー


トルネードハンマー

KAGE 影丸



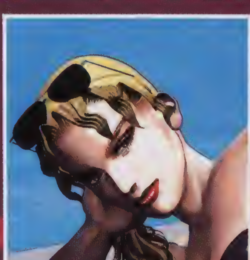
第十代影丸ことカゲ。トレード・マークの弧延落はもちろん健在だ。新技はアクロバティックなものと手刀系が増え，より忍者らしい闘いができるようになった。とくにイズナ落としは必見！

技　名	内　容
落閃刃	縦のすばやい手刀
小手返し	相手の上段パンチをつかんでひねり，投げる上段パンチ返し技
弧延落	相手の懐にもぐりこみ腹を蹴り上げて，高く上に放り投げる技
イズナ落とし	弧延落で投げた相手を追って跳び，つかんで頭から落とす投げ技
螺旋	転身しながら，相手の上段に裏肘をだす打撃技
葉隠閃刃	相手の横に回転移動しながら，そのまま中段に手刀を放つ打撃技
岩斬破	しゃがんだ状態から踏み込んで中段を狙う縦手刀
順逆自在	相手に跳びつき，その勢いで頭上をこえ，後方に回り込む技
浮身乱弾撃	前宙しつつ相手の首に跳びつき，倒して顔を連打する投げ技
旋風刃	下から上に斬り上げるような縦手刀の打撃技


弧延落

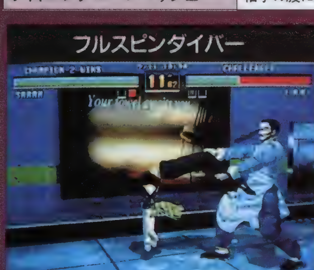

浮身乱弾撃

SARAH サラ・ブライアント



ブライアント兄妹の妹は，今回もやはり蹴り技が強そう。その柔軟な体をフルに活かした，変則的な蹴り技が数多く増えている。また，ボディも前作よりグッとスレンダーになったような気が……。

技　名	内　容
トルネードキック	前方に跳びつつ空中でスピンキックを放つ打撃技
ラウンドキック	空中に跳びつつ回し蹴りを放つ打撃技
コンボサマーソルトキック	パンチ3連発とサマーソルトキックのコンボ
ネックブリーカードロップ	前にダッシュしながら相手の首に手を掛け，倒す投げ技
スピンヒールキック	上体を回転しつつカカトを上から落とすカカト落とし
ロースピンキック	しゃがみつつ相手の足を払う下段足払い
フルスピンダイバー	前転しつつ，両カカトを相手に打ち下ろす打撃技
ムーンサルト	前宙しつつ相手を跳びこえて背後を取る（こともできる）
ドラゴンキャノン	相手の上段をかわしつつ，下から蹴り上げる打撃技
ライトニングニースマッシュ	相手の腹に膝を数発入れる投げ技（壁ぎわで使うと……）


フルスピンダイバー


ドラゴンキャノン

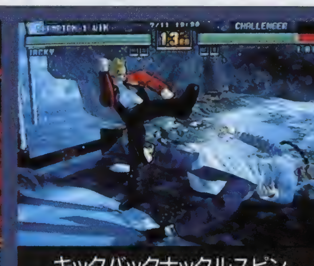
JACKY ジャッキー・ブライアント



革ジャンのデザインも変わり，ますます危険なジャッキー。今回はインスト技だけでもコンボ系が8種類も増えており，相手にかけるプレッシャーは相当なものになりそう。構えを変える技もあるぞ。

技　名	内　容
ニーストライク	相手をつかみ膝を入れつつ，後頭部を両手でたたく投げ技
スイッチステップ	構えを，正構えから逆の構えにスイッチする
キックバックナックルスピン	キックのあと，裏拳・スピンキックとつながるコンボ
エルボーナックルキック	肘のあと，裏拳・上段蹴りとつながるコンボ
エルボーナックルローキック	肘のあと，裏拳・下段蹴りとつながるコンボ
ダブルパンチニーキック	パンチを2発だしたあと，膝蹴りとつながるコンボ
ビート&バックナックルスピン	ビートナックルのあと，裏拳・スピンキックとつながるコンボ
ダブルローキック	下段蹴りのあと，もう一度下段蹴りをだすコンボ
ライトニングフック	フックからはじまるパンチ系4発のコンボ
ライトニングキックセカンド	肘からはじまるキック系5連続のコンボ


ニーストライク


キックバックナックルスピン



SHUN DI 舜帝

相変わらず飲んだくれのおじいちゃんだが，その動きは輪をかけてトリッキーになった。前作以上にフェイント系の技が多く，酔拳の本領発揮といったところか。2Pカラーがちょっとアヤしいぞ。

技　名	内　　容
転身操跨	相手に跳び乗り，その背中を利用して背後に回り込む技
連載顎手	月牙手を3発前に突きだすコンボ
宙舞身	うしろにひねりながらバック宙し，逆立ち(転倒立)する技
転身仙酒靠	転倒立のあと，前に回転した勢いで体当たりをする打撃技
何仙女	仙女よろしく腰を振り連続打撃技をだす(最後を当てると……)
連華期後下襲腿	連撃のあと，後蹴連腿をつなげた強力なコンボ
連飛跳撃	後蹴腿のあと，背旋腿をつなげたコンボ
斜側連脚	斜め方向に移動しつつ，連旋脚をだす打撃技
酔仙手	片足立ちになりつつ，前方に月牙手を突きだす打撃技
漫歩酔硬手	前にしゃがみつつ膝をつき，斜め上に掌を持ち上げる打撃技


転身操跨


何仙女



LION リオン・ラファール

最年少にして蟷螂拳を使うリオンは，ないに等しかったコンボ系の技がいくつかできた。また，投げ技も何種類か追加され，身軽なステップとトリッキーな動きで，アグレッシブに攻められるぞ。

技　名	内　　容
七星天分肘	相手の腕をつかみ，足を払うと同時に上体を手で払う投げ技
穿弓腿	しゃがみつつ相手の下段を蹴り上げる蹴り技
落穿手	ダウンしている相手を，上から殴る追い打ち技
攤下尖転	相手の股の間を抜け，背後に回り込む技
連捶掃手	パンチ2発のあと，偸歩掃手をつなげたコンボ
連旋腿	上段蹴りのあと，裏回し蹴りをつなげたコンボ
疾歩昇穿掌	しゃがみ状態から，片手で相手の喉元を切り上げるような打撃技
盤肘連環手	盤肘から穿疾歩をつなげたコンボ
登山翻車脚	しゃがんで攻撃をかわしつつ，膝に乗って顎を蹴り上げる投げ技
転身蟷螂連脚	全身を回転させた裏拳を2発だし，旋風腿をつなげたコンボ


落穿手


疾歩昇穿掌



AOI 梅小路葵

新キャラの葵のインスト技は計14種類にも及ぶのだが，スペースの都合上10種類までしか紹介できない。しかし，いずれの技も瞬時に力を開放する強力なものばかりで，どれをとっても目新しい。

技　名	内　　容
衣車	上体を転身しつつ，相手の胸に肘をたたき込む技
雷神刃	肘と膝を同時に前方にだし，相手の中心を狙う中段技
草薙	下段の高速な足払い
無双破	しゃがんだ状態から前にでて，肘を打ち上げる打撃技
連突小太刀	連突(パンチ連打)から草薙へのコンボ
六段帯取	相手の両肘をつかみ，極めたまま後方に投げる技
手極め倒身	しゃがんでいる相手の手首をひねりあげて極め，組み伏せる投げ
枝砕き	ダウンしている相手の足首をつかみ，ひねりつつ膝を極める
流制手	相手の上段攻撃をつかみ，その力を後方にそらす，いなし技
羽朧	相手の中段攻撃をつかみ，その力を後方にそらす，いなし技


無双破


枝砕き

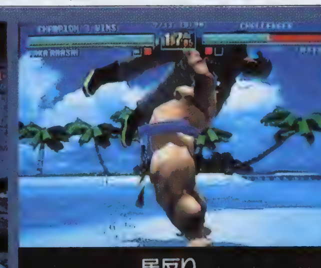


TAKA ARASHI 鷹嵐

正確な体重こそ不明だが，最重量であることはまちがいない鷹嵐。打撃技や投げ技の一撃あたりのダメージも，かなりのものとなるだろう。なおこちらもスペースの都合上，技は10種類だけ紹介。

技　名	内　　容
張り手	名前のとおりの突きの連打
双手	強烈な両手の突きだし
勝ち上げ	相手を下から両手ですくい上げるような打撃技
肘当て	相手をケンセイするような，すばやい肘打ち
髷張り手	高い位置からの体重を乗せた強烈な張り手
叩き込み	横にかわしつつ，上から両手で下に相手をたたきつける打撃技
露払い	相手の足もとを払うように，片手を使って払う打撃技
居反り	しゃがんだ状態から相手に組みつき，後方に投げ捨てる技
右四つ	相手に突っ込んで，右四つに組む
櫓投げ	右四つに組んだあと，腰を入れつつ横に投げ捨てる技


双手


居反り

夏といったらKOF！ SNKオールスター夢の祭典！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

■SNK ■アーケード版：稼働中 ■ネオジオ・カートリッジ版：9月13日発売（32,000円）
■ネオジオCD版：10月発売予定（価格未定）

誰もが目を疑うSNK歴代ボス3人の参戦を筆頭に，以前にまして波乱ぶくみの今大会。ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（以下，KOF'96）を制するのは誰だ!?（八巻将之）

KOF'96ストーリー

西暦1996年。今年もKOFが開催されようとしていた。ただし，今大会は以前のような謎めいた大会ではなく，巨大企業数社がスポンサーについた，全世界的スケールのメジャー大会となっていた。世界各地で開催された予選大会を制した9チームの中には，当然のようにかつてのKOFの常連が顔をならべ，公式試合による実力試しを楽しみにしていた。しかしながら，その中にはおどろきを隠せないメンバーによるチームも存在した。

ギース・ハワード，ヴォルフガング・クラウザー，Mr.ビッグ。かつては世界の覇権をにぎろうとした3人がエントリーしていたのだ。やはり彼らの目的は，ボガード兄弟と極限流空手伝承者の抹殺なのか？　そして……。謎の女たちとチームを組み，再び出場する「八神 庵」。古代よりの因縁が渦巻く「草薙 京」と彼との勝負の行方は!?――公式大会として開催される，このKOFではあったが，すでにその頭上には暗雲が立ちこめていた。



▲主人公「草薙 京」とそのライバル「八神 庵」。宿命の対決に終止符はうたれるのか？

操作方法&新フィーチャーの数々

●基本操作方法

基本操作方法は前作までとまったく同じ。念のため説明しておくと，8方向レバー＋Ⓐ～Ⓓの4ボタンでキャラクターを操作。ボタンの割り振りは，Ⓐから順に弱パンチ，弱キック，強パンチ，強キックだ。

また，特殊動作としてⒸⒹボタン同時押しの「(空中)ふっ飛ばし攻撃」，ⒶⒷⒸボタン同時押しの「パワータメ」があったが，これらも操作方法に変化はない。ⒷⒸ同時押しで実行できる「挑発」はコマンドに変化はないが，一定の間合いでのみ実行可能となったので注意すること。また，『餓狼伝説』シリーズのキャラのみが使用できた「しゃがみ歩き」は削除されてしまった。

●緊急回避動作

『KOF'96』には，前作までの戦闘システムの中核を成していた「攻撃避け」が存在せず，かわりに「緊急回避動作」という新システムが導入されている。これはⒶⒷボタン同時押しで行なえる動作で，実行するとすばやく後方に飛びのくことができるというもの。いわゆるバックダッシュと，ほぼ同等の効果が期待できるのではないだろうか？　また，→＋ⒶⒷボタン同時押しだと相手方向へ緊急回避動作を行なう。この場合，相手をすり抜けて背後へ回り込むことができるのだ。なお，パワーMAX時ならガードをキャンセルして緊急回避動作に移行することができる。


▲この写真は→＋ⒶⒷ同時押しの緊急回避動作。姿勢を低くして…


▲相手方向へ前転開始。写真のように相手との距離が近ければ……


▲相手の背後に回り込むことができる。さて，このあとどうする？

●ガード弾き

相手のガードに対して，一定時間以内に連続攻撃を与えると，ガードを弾く(はじく)ことができる。ガード弾きはダメージを与えることができないものの，相手をガード不能状態にすることが可能なので，おそらくそこへ何らかの攻撃で追い打ちをかけられるハズだ。同じ要領で相手の空中ガードを弾くこともできる。

●援護攻撃の変化

気絶，または相手のつかみ技を受けているときにⒶⒷⒸ同時押しで実行できる援護攻撃。『'96』ではキャラクター同士の相性により，援護にくる度合が「よく助けにくる」「普通」「助けにこない」の3段階に分けられた。

●その他の新フィーチャー

- ダウン回避……ダウン直前にⒶⒷボタン同時押し
- 空中ガード……後方ジャンプ中，相手の攻撃と反対方向にレバー入力
- 小ジャンプ……一瞬だけ↑
- 中ジャンプ……↓入力後，すぐ一瞬だけ↑
- 大ジャンプ……↓入力後，すぐ↑



▶チームエディット・システムはもちろん健在！

超必殺技の変化

▶超必殺技は前作同様，パワーMAX時or体力点滅時に使用可。さらに本作では上記の2条件を同時に満たした場合，超必殺技の性能及びビジュアルが大幅にパワーアップ！





※画面写真はすべて開発中のものです。

出場する9チーム総勢27名の必殺技を一挙紹介！

主人公チーム

公式大会ということで，純粋に腕試し目的での参戦のはずが，謎の相手に京が野試合で敗北してしまう。その屈辱を晴らすためにもKOFにすべてをかける！



▲紅丸の新技，紅丸コレダーがヒット。コマンドから推測するに投げ系の技のようだが……



★大門五郎

地雷震	→↓↘＋ⒶorⒸ
超受け身	↓↙←＋ⒷorⒹ
雲つかみ投げ	←↙↓↘→＋Ⓐ
切り株返し	←↙↓↘→＋Ⓒ
天地返し	接近して→↘↓↙←→＋Ⓒ
●地獄極楽落とし	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓒ

★二階堂紅丸

雷靱拳	↓↘→＋ⒶorⒸ
空中雷靱拳	ジャンプ中↓↘→＋ⒶorⒸ
真空片手駒	→↘↓↙←＋ⒷorⒹ
居合い蹴り	↓↘→＋ⒷorⒹ
紅丸コレダー	接近して←↙↓↘→＋Ⓒ
●雷光拳	↓↘→↓↘→＋ⒶorⒸ

★草薙　京

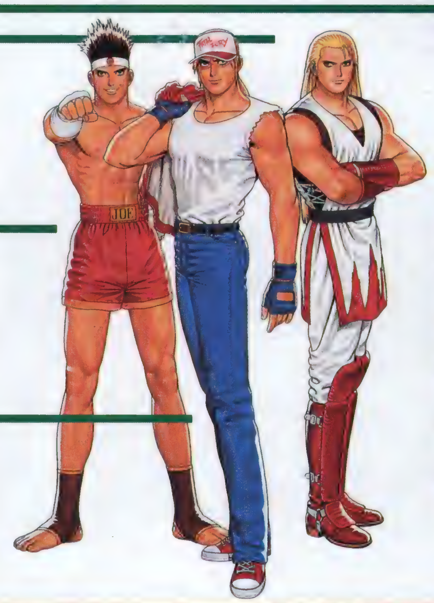
百式・鬼焼き	→↓↘＋ⒶorⒸ
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←＋ⒷorⒹ
七拾五式　改	↓↘→＋Ⓑ・ⒷorⒹ・Ⓓ
百拾四式・荒咬み	↓↘→＋Ⓐ
百拾五式・毒咬み	↓↘→＋Ⓒ
●裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋ⒶorⒸ

餓狼チーム

恒例となったKOFに当然のごとく出場する3人だったが，宿敵ギースからの挑戦状をたたきつけられた。新たなる闘志を燃やす3人はKOFの頂点に立てるか!?



▲さらにド派手になったハリケーンアッパー。テリーのライジングタックルがコマンド技に変化



★アンディ・ボガード

斬影拳	↙→＋ⒶorⒸ
昇龍弾	→↓↘＋ⒶorⒸ
空破弾	←↙↓↘→＋ⒷorⒹ
飛翔拳	↓↙←＋ⒶorⒸ
撃壁背水掌	投げ間合い内で←↙↓↘→＋ⒶorⒸ
●超裂破弾	↓↙←↙↓↘→＋ⒷorⒹ

★ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋ⒶorⒸ
タイガーキック	→↓↘＋ⒷorⒹ
スラッシュキック	←↙↓↘→＋ⒷorⒹ
黄金のカカト	↓↙←＋ⒷorⒹ
爆烈拳	ⒶorⒸボタン連打
●スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋ⒶorⒸ

★テリー・ボガード

バーンナックル	↓↙←＋ⒶorⒸ
パワーウェイブ	↓↘→＋ⒶorⒸ
クラックシュート	↓↙←＋ⒷorⒹ
ライジングタックル	→↓↘＋ⒶorⒸ
パワーダンク	→↓↘＋ⒷorⒹ
●パワーゲイザー	↓↙←↙→＋ⒶorⒸ

龍虎チーム

KOF開催を知り，ユリはさっそくキングたちに連絡を取ろうとした。だがその矢先，タクマにより，強引に極限流チームで登録されてしまう。果たして新極限流チームの実力は？



▲ユリの新技がテリーにヒット！……って，この技どこかで見たような？　テリー屈辱！



★リョウ・サカザキ

虎煌拳	↓↘→＋ⒶorⒸ
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋ⒷorⒹ
虎砲	→↓↘＋ⒶorⒸ
猛虎雷神剛	↓↙←＋Ⓐ
極限流連舞拳	接近して←↙↓↘→＋Ⓒ
●龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋ⒶorⒸ

★ロバート・ガルシア

龍撃拳	↓↘→＋ⒶorⒸ
飛燕旋風脚	→↘↓↙←＋ⒷorⒹ
龍牙	→↓↘＋ⒶorⒸ
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←＋ⒷorⒹ
極限流連舞脚	接近して←↙↓↘→＋Ⓓ
●覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋ⒶorⒸ

★ユリ・サカザキ

虎煌拳	↓↘→＋ⒶorⒸ
雷煌拳	↓↘→＋ⒷorⒹ
ユリちょうアッパー	→↓↘＋ⒶorⒸ
ユリちょうナックル	↓↙←＋ⒶorⒸ
ユリちょう回し蹴り	↓↙←＋ⒷorⒹ
●飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋ⒷorⒹ

※技名の前に「●」マークがついている技は超必殺技です。

新・怒チーム

ハイデルンが手塩にかけて育てた女戦士レオナが彼の名代として登場。ギースの陰謀を暴くため大会に参加する。しかし，運命は3人を思わぬ方向へ導いていくのであった……。



▲写真はレオナのボルテックランチャー。ハイデルンの得意技ムーンスラッシャーもすでに修得ずみの彼女。はたして，どこまでがんばれるか？



★ラルフ

バルカンパンチ	Ⓐorⓒボタン連打
ガトリングアタック	←タメ→+Ⓐorⓒ
急降下爆弾パンチ	↓タメ↑+Ⓐorⓒ
ラルフキック	←タメ→+ⒷorⒹ
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+Ⓓ
●バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+Ⓐorⓒ

★クラーク

バルカンパンチ	Ⓐorⓒボタン連打
ローリングクレイドル	←↙↓↘→+Ⓐorⓒ
フランケンシュタイナー	←↙↓↘→+Ⓑ
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+Ⓓ
ナパームストレッチ	→↓↘+Ⓐorⓒ
●ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+ⓒ

★レオナ

ムーンスラッシャー	↓タメ↑+Ⓐorⓒ
Xキャリバー	↓タメ↑+ⒷorⒹ
ボルテックランチャー	←タメ→+Ⓐorⓒ
グランドセイバー	←タメ→+ⒷorⒹ
●Vスラッシャー	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+Ⓐorⓒ

サイコソルジャーチーム

公式大会ということで，前回までの悪と闘う使命感のようなものはなく，修行の成果を確認するために参加。だがチンはこの大会に不確かながらイヤな予感を感じ取っていた。



★鎮元斎

瓢箪撃	↓↙←+Ⓐorⓒ
柳燐蓬莱	→↓↘+Ⓐorⓒ
回転的空突拳	←↙↓↘→+ⒷorⒹ
望月酔	↓↙←+ⒷorⒹ
酔管巻舞	↓↘→+Ⓐorⓒ
●轟欄炎炮	↓↘→↓↘→+Ⓐorⓒ

★椎拳崇

超球弾	↓↙←+Ⓐorⓒ
龍顎砕	←↓↙+ⒷorⒹ
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+Ⓐ
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+ⓒ
龍爪撃	ジャンプ中↓↙←+Ⓐorⓒ
●神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+Ⓓ

★麻宮アテナ

サイコボールアタック	↓↙←+Ⓐorⓒ
フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+Ⓐorⓒ
サイコソード	→↓↘+Ⓐorⓒ
サイキックテレポート	↓↘→+ⒷorⒹ
●シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←+Ⓐorⓒ
●クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中↓↙←+Ⓐorⓒ



▲アテナの新技サイキックテレポート。その動きは今は亡き影二の影うつしを思わせる(合掌)。拳崇の龍連牙2種のちがいも気になるところだ

新・女性格闘家チーム

ユリが抜け，チーム解散かと途方にくれる舞。だが，キングの機転により藤堂香澄が加入。新たに女性格闘家チームが結成された。香澄はユリの抜けた穴をカバーできるか？



▲『龍虎外伝』からの参戦となる藤堂香澄。新技空中重ね当てはどこまで効果を発揮できるか？　キングの新技ミラージュキックも要チェック



★不知火　舞

花蝶扇	↓↘→+Ⓐorⓒ
龍炎舞	↓↙←+Ⓐorⓒ
飛翔龍炎陣	→↓↘+ⒷorⒹ
ムササビの舞	ジャンプ中↓↙←+Ⓐorⓒ
必殺忍蜂	←↙↓↘→+ⒷorⒹ
●超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+ⒷorⒹ

★キング

ベノムストライク	↓↘→+ⒷorⒹ
ダブルベノムストライク	↓↘→↓↘→+ⒷorⒹ
トルネードキック	→↘↓↙←+ⒷorⒹ
サプライズローズ	→↓↘+Ⓐorⓒ
ミラージュキック	←↙↓↘→+ⒷorⒹ
●イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+ⒷorⒹ

★藤堂香澄

重ね当て	↓↘→+Ⓐorⓒ
空中重ね当て	ジャンプ中↓↘→+Ⓐorⓒ
白山桃	↓↙←+Ⓐorⓒ
滅身無投	←↙↓↘→+Ⓑ
殺掌陰蹴	←↙↓↘→+Ⓓ
●超重ね当て	↓↘→↓↘→+Ⓐorⓒ

キムチーム

KOFのために鍛錬をつづける師弟。キムは今回の出場に対し，一つの提案をした。「つぎのKOF, 優勝できれば君たちの更正の修行は終了だ！」ついに2人はキムから卒業!?



▲『リアルバウト』で使用していた空砂塵がキムの新技として追加された。チャン&チョイもそれぞれ新技をマスターしているぞ



★チョイ・ボンゲ

竜巻疾風斬	↓タメ↑＋ⒶorⒸ
飛翔空裂斬	↓タメ↑＋ⒷorⒹ
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→＋ⒷorⒹ
旋風飛猿刺突	←タメ→＋ⒷorⒹ
疾走飛翔斬	←タメ→＋ⒶorⒸ
●真！超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←＋ⒶorⒸ

★チャン・コーハン

鉄球粉砕撃	←タメ→＋ⒶorⒸ
鉄球大回転	ⒶorⒸボタン連打
鉄球飛燕斬	↓タメ↑＋ⒷorⒹ
大破壊投げ	接近して→↘↓↙←→＋Ⓒ
●鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋ⒶorⒸ

★キム・カッファン

飛燕斬	↓タメ↑＋ⒷorⒹ
半月斬	↓↙←＋ⒷorⒹ
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→＋ⒷorⒹ
空砂塵	↓タメ↑＋ⒶorⒸ
流星落	←タメ→＋ⒷorⒹ
●鳳凰脚	↓↙←↙→ⒷorⒹ

八神チーム

ふたたび，八神 庵がチームを組んだ。打倒草薙のためとはいえ，相手はルガールの元秘書。彼女らの目的は不明。草薙の宿敵といえるこの3人。果たして京に勝算はあるのか？



▲写真はバイスの超必殺技ネガティブゲイン。庵の新技，屑風は前作での通常投げを必殺技としてリニューアルしたものと思われる。



★八神　庵

百式・鬼焼き	→↓↘＋ⒶorⒸ
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←＋ⒷorⒹ
百弐拾七式・葵花	↓↙←＋ⒶorⒸ（3回連続入力）
百八式・闇払い	↓↘→＋ⒶorⒸ
屑風	接近して←↙↓↘→＋Ⓒ
●禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←↙↓↘→＋ⒶorⒸ

★マチュア

デスロウ	↓↙←＋ⒶorⒸ（3回連続入力）
メタルマサカー	↓↙←＋ⒷorⒹ
デスペアー	→↓↘＋ⒶorⒸ
ディーサイド	←↙↓↘→＋ⒶorⒸ
●ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→＋ⒷorⒹ

★バイス

アウトレイジ	↓↙←＋ⒷorⒹ
レイヴナス	ジャンプ中↓↙←＋ⒷorⒹ
ゴアフェスト	接近して→↘↓↙←＋Ⓒ
ディーサイド	←↙↓↘→＋ⒶorⒸ
●ネガティブゲイン	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓒ

ボスチーム

それぞれの胸に打倒餓狼チーム，打倒龍虎チームを願う3人。本来なら敵同士ともいえる3人のチーム編成。だが，ギースの野望はそれだけにとどまるはずはない。



▲注目のギースは『龍虎2』での必殺技，飛翔日輪斬をひっさげての参戦。Mr.ビッグの必殺技カリフォルニアロマンスが妙に気になるのは筆者だけ？



★Mr.ビッグ

グランドブラスター	↓↘→＋ⒶorⒸ
クロスダイビング	→↘↓↙←＋ⒶorⒸ
スピニングランサー	→↘↓↙←＋ⒷorⒹ
カリフォルニアロマンス	→↓↘＋ⒶorⒸ
クレイジードラム	ⒶorⒸボタン連打
●ブラスターウェイブ	↓↘→↓↘→＋ⒶorⒸ

★ヴォルフガング・クラウザー

ブリッツボール（上段）	↓↙←＋ⒶorⒸ
ブリッツボール（中段）	↓↙←＋ⒷorⒹ
レッグトマホーク	↓↘→＋ⒷorⒹ
カイザースープレックス	接近して→↘↓↙←→＋Ⓒ
カイザーキック	→↓↘＋ⒷorⒹ
●カイザーウェイブ	→←↙↓↘→＋ⒶorⒸ

★ギース・ハワード

烈風拳	↓↘→＋Ⓐ
邪影拳	→↘↓↙←＋ⒶorⒸ
上段当て身投げ	←↙↓↘→＋Ⓑ
中段当て身投げ	←↙↓↘→＋Ⓓ
飛翔日輪斬	→↓↘＋ⒶorⒸ
●レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘＋ⒶorⒸ

N64新聞（ニンテンドウロクジュウヨンしんぶん）

文責：八巻将之

今月は年内発売予定の任天堂の新作ソフトを一挙公開。期待の高まる『マリオカート64』『ウェーブレース64』といった話題作を中心に今後のソフト・ラインナップを紹介していこう。N64の反撃がはじまる……！

新作ソフトぞくぞく登場！ N64パワー大爆発!!

現在N64のソフトは，本体と同時発売された3タイトルのみ。3本とも非常にクオリティの高い作品ではあるが，やはりソフトの少なさから（本体が発売されて間もないので，当然といえば当然なのだが）本体購入をひかえているユーザーも多いのではないだろうか？

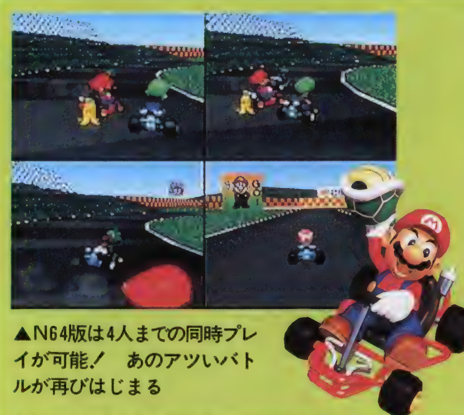
しかし，今回掲載してある写真を見れば，そんな不安も一発解消。「これぞN64！」といわんばかりの新作ソフトが目白押しだ。

まず，注目したいのは9月に発売を予定されている『ウェーブレース64』。"水F-ZERO"との愛称で呼ばれていたというレーシング・ゲームだ。波の動きや，飛び散る水しぶきがとても涼しげなこのゲーム。これさえあれば部屋にいながら，マリン・スポーツ気分で遊びまくれること，うけあい（本当か!?）。

また，『マリオカート64』も対戦ゲームファンとしては，要チェックの作品。スーパーファミコンで好評を博したレーシング・ゲームで，1人プレイもさることながら，対人戦がとてもアツい秀作だった。N64版では，4人までの同時プレイが可能になっているので，前作にさらに輪をかけたアツい対戦が楽しめることだろう。

さらに，『F-ZERO64』『ゴルフ(仮称)』『クライマー（仮称）』という3タイトルが，いずれも12月に発売を予定されている。ちなみに今回紹介しているソフトは，すべて希望小売価格9,800円（税別）。懐（ふところ）具合を確かめつつ，発売日を待ってくれ！

マリオカート64



▲N64版は4人までの同時プレイが可能！ あのアツいバトルが再びはじまる



◀1人プレイ時の画面。雰囲気は前作そのまま。マニアも納得



▶2人プレイ時は画面が上下に2分割される。ライバルに負けるな！

ウェーブレース64



◀余裕のガッツポーズ。よそ見運転は危険だぞ



◀飛び散る水しぶき！ 水面の表現が美しい



▶対戦時は『マリオ～』同様，画面が2分割に

必見の3D-CGアニメーション！



▲こうしたCGアニメーションもN64ならでは。ジェットスキーをうまくあやつって，華麗なアクションをキワめろ！

N64にカービィが!! 難解コースを駆け抜けろ！

ユニークなキャラクターとシンプルなゲーム・システムが好評の『星のカービィ』シリーズ。ゲームボーイ用ソフトとして発売されるやいなや，たちまちの大人気で，すぐにファミコン版が登場。先ごろもスーパーファミコン版『カービィ』が発売され，話題となったのは記憶に新しいところだ。

その『カービィ』が，ついにN64に登場。N64版のタイトルは『カービィのエアライド（仮称）』。資料によると，スノーボードをベースにしたオリジナル競技のゲームらしい。

カービィが星型の乗り物（写真をよく見てもらえば，わかると思う）に乗って，山あり谷ありの立体コースを駆けめぐる爽快なアクション・ゲームとなりそうだ。4人までの同時プレイが可能なので，大勢でゲームを楽しみたいという人にオススメの作品。



4人同時プレイ可能！



▶見ているだけでも楽しくなってくるステージだ



▶カービィが星型の乗り物に乗っているのがわかるかな？



◀盛り上がること必至の4人同時プレイ。イッキに駆け抜けろ！

その他の新作ソフト

スターフォックス64
●12月発売予定●



◀迫力の3Dシューティング。今回は陸や海での戦闘シーンも





▲スーパーファミコン版をはるかに越えた3D空間がキミを待つ！ 準備はいいか？

ボディハーベスト（仮称）
●11月発売予定●



◀130種類に及ぶビークル（乗り物）でエイリアンを倒せ！

ブラストコープス（仮称）
●11月発売予定●



◀障害物をダンプなどで壊しまくる痛快カーアクション

バギーブギー（仮称）
●12月発売予定●



◀変形（進化）するバギーが主役の異色カーアクション

ゴールデンアイ 007
●11月発売予定●



◀映画の臨場感を忠実に再現。3Dスティックで照準を決定

テトリスフィアー（仮称）
●10月発売予定●



◀おなじみテトリスが3次元パズルになってN64に登場

スターウォーズ ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～
●10月発売予定●



◀人気シリーズ最新作をルーカスアーツが早くもゲーム化

ヨッシーアイランド64
●12月発売予定●



◀今回は残念ながらイメージCGのみ。今後の情報に期待

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

うぃん!! ウィン!! NEWS 続報!! コナミ&セガWindowsソフト

先月号のこのページで，コナミがWindowsソフトを6タイトルも開発中であること，セガもnV1に頼らない『バーチャコップ』などを発売する予定であることを公開した。今月は，その二つのメーカーのその後の情報を。

先月号で紹介したコナミの6タイトルは『実況パワフルプロ野球'96 for Windows95』や『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま for Windows95』など，どれもゲームばかりであったが，新たにスクリーンセーバーがラインナップに加わった。タイトル名は『きらめき宝石箱』。題材に使われているのは，『ときめきメモリアル』。『～ forever with you』のWindows95への移植が決定しているうえに，この『きらめき宝石箱』の発表。今まで発売されていなかったこと自体が不思議な気もするが，いまだにファンの多い作品だけに，手堅いヒットが予想される。

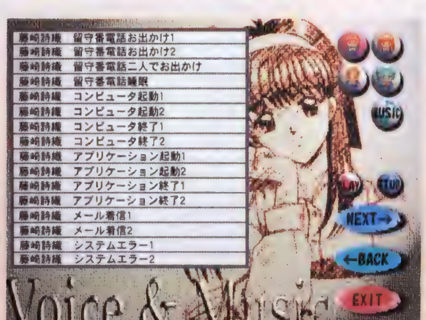
さて，おつぎはセガ。以前紹介したnV1版『デイトナUSA』の発売日と価格が，それぞれ7月26日，9,800円と決定した。サターン版をベースにした完全移植を目指しているため，ジェフリーの逆立ちやUMAなどの隠し要素もすべて再現可能だという。

また，以前に紹介した『ソニック・ザ・ヘッジホッグCD』は，8月9日発売の予定。この作品には，『ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ザ・スクリーンセーバー』の体験版が収録される。

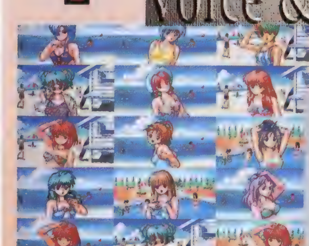
さらに，先月号で紹介した『ワールドシリーズベースボール'96』の画面写真を入手することができた。この作品は，昨年，アメリカでサターン用として発売された『World Series Baseball』の移植版。

日本ではドジャースの野茂選手の名前をかぶせて『野茂英雄ワールドシリーズベースボール』として発売されたが，Windows95版のベースは海外版。選手名やチーム名に実名が使用され，そのデータは最新のものに更新されているという。

KONAMI 新たに『きらめき宝石箱』が発表に!!



◀9月27日発売予定。予価は4，800円。スクリーンセーバー以外にも，音声データや動画ファイルなどを収録



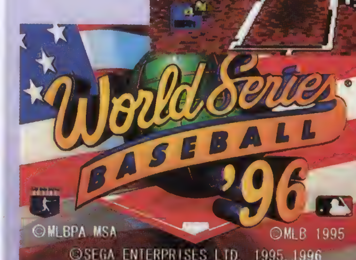


▲▶ 5種類のスクリーンセーバーを収録。特別付録として，描き下ろしポストカードも付属

SEGA 『ワールドシリーズベースボール'96』画面写真を公開!!



◀日本でサターン用として発売されているものとは微妙にちがうのがミソ。選手名などが実名なのが大きな魅力





▲▶メジャーリーグに興味があるなら必携か。ゲームモードもサターン版同様，豊富に用意されている

線路を敷いて，列車を走らせよう!

デジタルプラレール

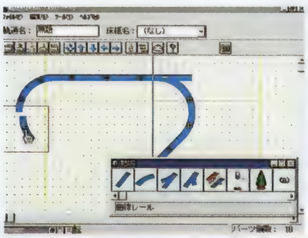
■トミー ■Windows3.1&95
■CD-ROM ■3,500円

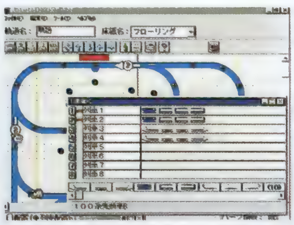
妙に鉄道にくわしい友人って，クラスに1人2人はいたものだ。筆者個人にかぎって言えば，車窓を流れていく風景をながめているのは今でも好きだけれど，鉄道に関する専門的な知識はほとんど持ち合わせていない。そんな筆者でさえ，小さいころ，トミーの「プラレール」には楽しませてもらった記憶がある。鉄道ファンかどうか，という垣根を越えて，広く受け入れられているのだろう。

この「プラレール」，最初に発売されたのは30年以上も前のことだそうだ。「プラレール」の洗礼を最初に受けた世代の，その子供が遊ぶ時期にきている。子供のために購入したものの，それを忘れて熱中してしまう……，そんなトミー社内の意見から，この『デジタルプラレール』は生まれたのだという。子供のおもちゃを取り上げるわけにはいかないという事情，大人が遊んでも楽しいという「プラレール」の持つおもしろさ，それがこの『デジタルプラレール』を生んだのである。

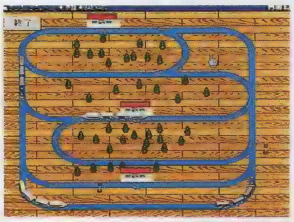
640×480から1024×768まで，ディスプレイの解像度にあわせて全体の大きさを決め，線路を敷いていく。用意されているレールは，直線，カーブ，ポイントの左右に，駅舎の4種類。これらを回転させたりして接続し，周辺に信号や立木を並べて装飾を施していく。つぎに，先頭車両，中間車両，後部車両を自由に並べ，列車を編成し，車両を走らせる。

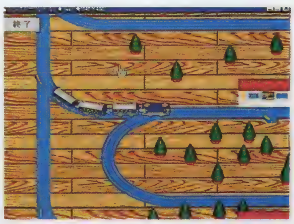
この作品に収録されている列車は，のぞみ，ひかり，ブルートレインの3種類。どれも細部にまでこだわったモデリングがなされていて，そのグラフィックはリアル。線路の種類がかぎられているため，S字を描いたりはできないけれど，これだけでもすごく楽しめる。そのうえ，車両も線路も，パーツはどんどん追加されていく予定だそうだ。期待したい。


◀全体の大きさを決め，用意されているパーツで，線路を組み立てる。パーツや車両は，ファンの要望に応じて追加される予定だ


▲線路全体に16両まで，という制限はあるけれど，下の車両を自由に組み合わせて，列車を編成する。これも追加予定あり

▼完成した線路上に，列車を配置したら，あとは走らせるだけ。線路のパーツの残り数を気にせず組めるのは，とても楽しいのだ




▲線路敷設のときにビデオカメラを配置しておくと，そこを列車が通ったときに，ズームアップで表示される。グラフィックがリアル

動画を観ながら紙飛行機を折ろう!

ペーパープレーン

■富士通パレックス ■ハイブリッド
■CD-ROM ■5,800円

個人的な思いこみかもしれないが，どちらかというと，“女の子の遊び”というイメージのある折り紙。それでも紙飛行機だけは，よく作ったものだ。ただ，筆者が作れる紙飛行機のバリエーションなどたかが知れていて，せいぜいが数種類どまり。このソフトに注目したのも，1本のマルチメディア・タイトルとしてまとめられるほど，紙飛行機に種類はあるのか，という興味もあってのことなのだが，実際に触れてみて驚いた。この作品にはなんと28種類もの紙飛行機の折りかたが収録されているのだ。

グライダー，ダーツ，フォローフォイル，スタントと，その飛びかたによって大きく4種類にわけられた28種類の紙飛行機は，どれもQuickTimeの動画とナレーションによって，折りかたがきちんと説明されている。段階ごとに何度もくり返し再生させることもでき，折るときの注意点などもきちんと説明されているので，一見むずかしそうに見えるものでも，それほどの困難もなく，完成させることができるようになっている。用語解説も用意されていて，紙飛行機に関する専門用語を調べることも可能だ。

個人的には動画の再生スピードの調整と，ひとつのステップのオートリピートができるようになっていれば，さらに親切だったのではないか，とも思うが，望みすぎか。

完成させたあと，よく飛ぶようにするための調整方法もきちんと解説されているので，うまく飛ばなかったときにはどこをいじればいいのかもわかるようになっている。手元に紙があれば，すぐに折ってみたくなるようなものばかりなのが，うれしい。



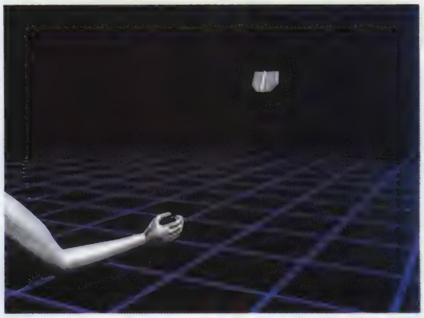
▲メインメニュー。すべるようにゆっくり飛ぶ“グライダー”，直線的に飛ぶ“ダーツ”など，飛びかたによって4種類に大きくわかれている

▼“グライダー”に属する「改良型ナカムラ」。翼端のカタチがカッコいい。種類を選択したあとは，完成形を見て飛行機を選んでいく





▲折るときにどこを基点にすればいいのかといったことも，このように図示される。折るには，コピー用紙より少し薄めの紙がいいようだ


▲その飛行機がどういった軌跡を描いて飛ぶのかが知りたければ，「飛行軌道」を選択。3Dアニメーションで，飛びかたが表示されるのだ

あの『ZORK』シリーズの最新作

ゾークネメシス

■アクティビジョン・ジャパン ■Windows95/Macintosh
■CD-ROM ■9,800円 ■9月13日発売予定

MS-DOSよりもさらに昔，CP／Mの時代から，根強い人気を得ていたアドベンチャー・ゲーム，『ゾーク』シリーズ。当初は文字だけしか表示されないというテキスト・アドベンチャーとして有名なシリーズだったが，日本では数年前にグラフィックを付加してリメイクされ，また，『リターン・トゥ・ゾーク』以降，海外で発表されるオリジナル作品も，グラフィカルなものへと進化した。

シリーズ最新作にあたるこの『ゾークネメシス』は，プレイヤーの視点で画面が描かれている。システムこそ大きく変貌はしたものの，シリーズ独特の，世界を覆う陰鬱とした雰囲気，難解な謎は変わらずに健在だ。

GUE900年代半ばごろ，ゾーク帝国のはずれにある「禁じられた地」と呼ばれる立ち入り禁止区域が，物語のおもな舞台となる。この地域では，日食の日をさかいに，繁栄を見せていた土地が急に荒れ果てて，また，最近になって4人の市民が相ついで行方不明になるという事件が起きていた……。

ストーリーのキーになっているのは，錬金術。行方不明とされていた4人の人物のために，地，水，火，空気という錬金術の4大要素をそれぞれ探しだし，最終的には殺されてしまった天才バイオリニスト，アレキサンドリアを生き返らさなくてはならない。それぞれの要素は巧妙に隠されている。はたしてこの一連の事件の背後にいる人物は？　そして，なぜこんな事件を起こしたのか。プレイヤーはこの地を訪れた冒険家となり，謎を解明していくのだ。

なにより緻密に描き込まれたグラフィックがとても美しい。しかし，謎はむずかしく，エンディングを見るのは至難のワザ。最後まで楽しむためにはそれなりの忍耐力も必要だ。



◀隠されていた小部屋の中。多数のろうそくが灯されているが，フックにかけた鏡ごしに見てみると，なかに1本だけ，青く灯るろうそくが……

▼殺されてしまった天才バイオリニスト，アレキサンドリア。謎を解き明かし，彼女を生き返らせてやることはできるのだろうか？





▲意味ありげなものがたくさん置かれている実験室。唇がモチーフの円盤は録音機。クリックすると，メッセージが流れる

▼笛を吹くオブジェ。このオブジェが奏でるメロディは，無限回廊を突破するための鍵となる。MIDI音源がないと遊べないのだ



キミも制服博士になろう

ミッションスクール制服図鑑R

■バンダイビジュアル ■ハイブリッド
■CD-ROM ■5,800円

森 伸之氏の名前を最初に聞いたのは，たしか中学か高校のとき，もう10年くらい前のこと。友人が同氏の本を持っていたのだ。各高校の制服をイラスト入りでくわしく紹介したその本を見て，こんな本もあるのね，と驚いた記憶があるが，それがマルチメディア・タイトルとなり，今でも発売されつづけていると知って，また驚いた。人気，あるんだねぇ。

この『ミッションスクール制服図鑑R』は，その名がしめすとおり，日本全国，ミッションスクールばかり100校もの制服を集めた図鑑。校名，制服のタイプ，創立された年，地域，姉妹校など，さまざまな観点から，収録されているデータを検索することができるようになっている。検索という点に関しては，かなりよいデキだ。

'96年度版ということで，収録されているデータは最新のもの。学校の所在地などといった概要にはじまり，校風，姉妹校の有無など，けっこう細かい。もちろん森氏の手によるカラーイラストによって，その学校の制服がどんなものかも，視覚的にきちんとわかるようになっている。

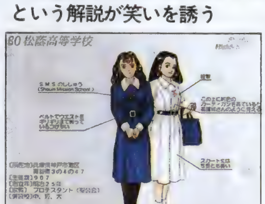
制服に関するデータ以外にも，各ミッションスクールに関するカルトな知識を試すクイズや，架空の学校「鳥山学院」の学校案内なども収録されている。もちろんこの鳥山学院の制服に関しても詳細に紹介され，育成SLG『卒業R』で中本 静役を演じた前田美紗子による着せ替えシミュレーションも楽しめる。

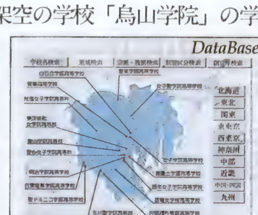
収録されているデータを見ると，高校の進学ガイドも顔負けといった感じなのだが，大きなちがいは学力に関するデータがないことくらいか。制服のデザインって，女の子が進学先を決めるための大きな要素にもなっているそうだから，これと進学ガイドを組み合わせて，というきわめて実用的な使いかたも考えられる。が，考えられるだけで，実際にそんな使いかたはされないだろうなぁ。



▲メインメニュー。最上段の「DataBase」が中心だが，女の子の制服姿が好きな人なら，どのメニューでも楽しめるはず

▼このほかに，校風などに関する解説も収録されている。「看護婦さんのように見える」という解説が笑いを誘う





▲学校名，地域，宗派や教派，制服のタイプなど，検索は多方面から行なえる。このあたりの作りはよくできている



◀架空の学校，鳥山学院。制服から校風から，微に入り細に入り，執念を感じさせるほどの設定がなされている。着せ替えシミュレーションもあり

あるアイドルグループの足跡を収録

メモリアル・キャンディーズ

■ソニーレコード ■Windows/Macintosh
■CD-ROM×2枚組 ■8,700円

筆者より少しうえ，30才直前から，30台前半の人にとって「キャンディーズ」というアイドルグループは，なにか特別な響きを持っているらしい。そのくらいの年代の人との会話で，話題がアイドルに関したものになったときに，必ず名前があがるのが，キャンディーズなのだ。'69年生まれの筆者にして見れば，'73年にデビューして，'78年に解散してしまったこのグループの記憶というと，解散まぎわの断片的なものばかり。旬であった時期が早すぎたというか，今ひとつ，リアルに響いてこないのだが……。もっとも，これも個人差があることだろうし，筆者と同じ年令，あるいはもう少し下の年令でも，強烈な思い出を抱いている人もいることだろう。

たまたま筆者の周囲にキャンディーズのファンだった（今もか？）人が集まっているのかもしれないが，どうもそれだけでは片づけられない“何か”があるような気がしてならない。実際，この作品に収録されているさまざまなデータを見てみると，熱烈なファンがいかに多かったのか，またその思いが今も色あせていないのだということがよくわかる。たとえばこの作品に収録された未公開の写真の多くはファンから寄せられた，いわゆる“生写真”。その数は100点以上にものぼるのだ。CD-ROMで2枚組というボリュームでありながら，作り手のコメントによれば，泣く泣く切り捨てたデータも大量だという。

前置きが長くなった。具体的な紹介に移ろう。2枚のCD-ROMの構成だが，1枚目にはキャンディーズの歴史，ディスコグラフィー，FC会報やグッズの取り込み画像などのデータが収録され，2枚目には，カルトなクイズに答え，四つのゲームをクリアすることで見られる当時のライブの映像が収録されている。

メインとなるのは，やはり1枚目のほうだろう。キャンディーズというグループ名の由来や，どこでどういうイベントに出演したのか，など，コト細かに掲載された年表にはじまり，発売したすべてのシングルとアルバム，ミニアルバムのデータ，キャンディーズ・グッズの数々，ファンクラブの会報，出演したテレビCMの動画ファイルなど，それこそ当時のキャンディーズを物語るさまざまなデータが収録されている。収録データの量は，とても18年前に解散したグループとは思えないほど。関係者にしろ，ファンにしろ，一同，物持ちのいい人たちがそろっているのか……。

レコードに関しては各曲，冒頭の10秒くらいずつしか実際の曲が収録されていないのだが，考えてみれば楽曲だけなら今もCDで入手できるものが大半なのだ。当時のレコード・ジャケットの画像など，今では手に入らないデータを中心に据えたこの構成は，そうまちがった選択ではないだろう。

2枚目のCD-ROMには，当時のライブ映像が動画ファイルとして収録されている。しかし，通常の方法では，先に述べたようにクイズやゲームをクリアしないと観られない。しかもゲームでの獲得点数が低いと，安い席しか取れないということになり，再生サイズが小さくなってしまうのだ。ゲームなどで遊ばずに再生する方法は残されているものの，このゲームは蛇足。クイズだけを独立させてもよかったのではないだろうか。

収録されているデータがよいだけに，こういった安易な味付けがとてももったいなく感じるが，ファンにはたまらない1作だろう。



▲1枚目のCD-ROMのメインメニュー。ラン（伊藤 蘭），スー（田中好子），ミキ（藤村美樹）の3人のうち，ランとスーはまだテレビで活躍してるよね

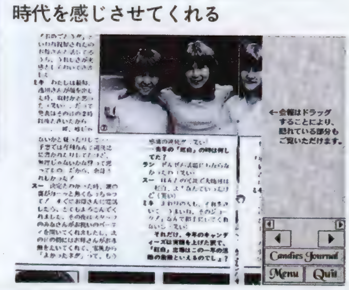
▼レコードの発売日とその売り上げから，出演したTV番組や，小さなイベントまでもが1日単位で記されている「Candies History」

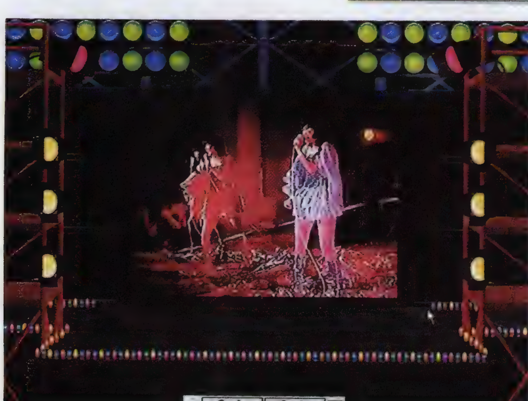




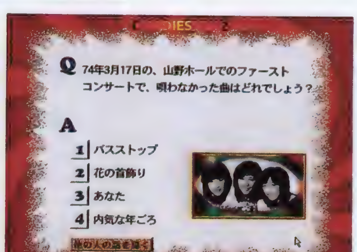
▲「Record Collection」。発売されたすべてのレコードのジャケットと，楽曲の冒頭の10秒くらいがサンプリングで収録されている

▼「Candies Journal」では，ファンクラブの会報を閲覧することが可能。紅白がいかに大きな存在だったことか。時代を感じさせてくれる

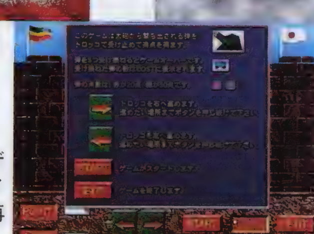




▲2枚目に収録されているライブ映像。解散コンサートのときのものが中心。ゲームでの得点が低いと席が悪くなり，最悪，音声だけしか楽しめないが，救済策も用意されている



▲ライブを観るためには，まずこのカルトなクイズで5問正解しなくてはならない。何度でも挑戦できる



▶クイズのつぎは，四つのゲーム。総合得点によってライブの座席が決定し，映像の再生サイズが変わってしまう



▲「おせちもいいけど，カレーもね」という名セリフを生んだ，「ハウス ククレカレー」のテレビCM。思わず「懐かしい！」と叫ばずにはいられない

装いも新たに『ブランディッシュ』シリーズが帰ってくる!!

ブランディッシュVT

〈開発中バージョン・緊急取材レポート〉

■発売元：日本ファルコム ■価格：9,800円
■対応機種：PC-9801／9821シリーズ ■今秋発売予定



最近のパソコン・ゲームの中ではとくに有名なのが『ブランディッシュ』。マウスを用いた独特の操作テクがアツく，それはそれは多くの中毒患者を生みだしたものだった。その最新作が，いよいよ今秋に発売される。しかも，操作系や画面までもが一新されているというのだから，これはもう，イチ早く読者のみなさんに伝えてあげるのが義務というものだよ，義務。ということで開発バージョンを取材した成果をレポートしていくとしよう。（文／千歳秋吉）

それは進化の称号

『ブランディッシュ』とは，ひとことで言えば，迷宮に入り，数々のトラップやモンスターを切り抜けて先に進むアクションRPGだ。そして，その最大の特徴は，すべての操作をマウスで行なう点にある。

移動ひとつにしても，「マウスカーソルを所定の場所まで持っていき，クリックする」という動作が必要となるので，プレイヤーは「つぎはどうマウスを転がすか」といった〝読み〟をつねに働かせなくてはならない。一瞬の判断の重要性が，一般的なアクション・ゲームとはケタちがいなのだ。

その奥深い操作性から中毒患者を続出させ，〝マウスさばき〟なんて言葉も生みだしたこの作品は，元祖のみにとどまらず，物語や冒険世界，そしてキャラクターにふくらみを持たせた続編『2』『3』に発展する。そして，その特徴を受け継ぎ，新シリーズとして生まれ変わったのが，今回紹介する『ブランディッシュVT』なのだ。

では，前置きはこのくらいにして，どこがどう変わったのか，さっそくレポート！

ひと目見て，まずそのプレイ画面に驚く。自分の周囲の迷宮がクォータービュー（ななめ上からの視点）で描かれているではないか。従来のシリーズでは正面しか見えなかったのに，これは劇的な変化である。また，これにともない，操作性も大幅に変わっているのも要注目だ（詳細は下図を参照のこと）。

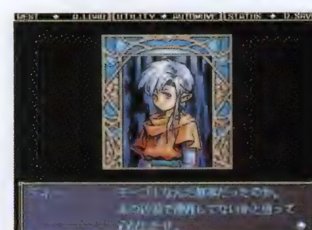
ストーリー展開の面も興味深い。本作ではスタート時に2人の主人公の中からひとりを選んでプレイするのだが，話はまったく別に展開するとのこと。どちらかのキャラでクリアするとさらに主人公が追加されるので，最低でも3とおりの物語が存在するワケだ。さらに，ゲーム内イベントが豊富にあり，そこで選んだ行動の善悪によってもストーリーが分岐していくというから油断できない。

……と，このように新要素満載の『VT』。それは新しい『ブランディッシュ』であり，元祖シリーズの進化型の称号なのだ。

これまで〝マウスさばき〟未経験のキミも，まず『VT』より入ってみてはどうかな？



▲『VT』のプレイ画面。立体的な視点により，状況把握がしやすくなった。右下のミニマップもクォータービューなのがおもしろい



◀イベントも充実。彼はモーブといい、主人公ディーの相棒だ



▶戦闘では間合いをはかり、攻防をすばやく行なうのがポイントとなる

慣れる前に習え!! 『VT』の基本操作

『VT』での移動などは，基本的に主人公の周囲にある「マス」にマウス・カーソルを合わせ，クリックすることで行なう。全部で9コなので，身体で覚えてしまおう。

気をつけてほしいのは，これらの操作は主人公の向いている方向に応じて変わることだ。たとえばうしろ向きのときは，左下のマスが「前進」「ジャンプ」になるってワケ。慣れるのに時間がかかるかもね。

例：主人公が前を向いている場合



◆左に横歩き
向きは変えずに左にずれる。ワナを避けるときに便利。

◆左を向く
文字どおり，左の方向を向く。

◆方向転換
進行方向に対し，うしろを向く。『VT』で初登場した動作。

◆後退
向きは変えずにうしろに下がる。敵との交戦中に間合いを広げるなど，利用価値高し。

◆ジャンプ
進行方向の1マス分先に跳ぶ。落とし穴はこれで跳び越せ。

◆前進
進行方向に1歩進む。

◆攻撃・防御
押しているあいだは防御の姿勢をとる。敵がそばにいるときにクリックすれば攻撃だ。タイミングをしっかり覚えよう。

◆右を向く
文字どおり，右向け右。

◆右に横歩き
向きは変えずに右にずれる。「右を向く」と使いわけよ。

▲最初は移動するのにもとまどいがち。オプションでこのような操作ガイドをだせるので，しっかり練習するべし

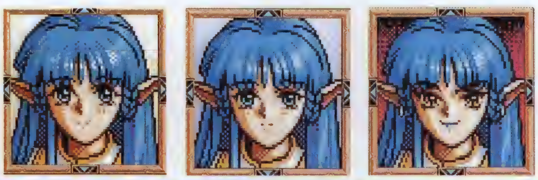
まずは キャラクター作成……ん!?

『VT』のスタートは，ちょっと変わっている。主人公を選ぶと，簡単なグラフィック・ツールがでてきて，顔を自在に描くことができるのだ！　また，名前もつけられるので，自分だけのオリジナル・キャラが作れるってワケ。

もっとも，能力などは一切変更できないのだが……。



▲キャラを描く画面では「円を描く」，「塗りつぶす」といったこともできる。名前入力はなんと漢字もOKだ

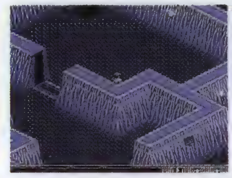


▶キャラクターの顔も3パターン用意されている。右のは邪悪な感じが……

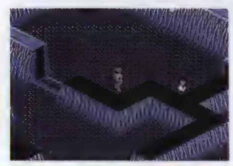
便利！ 冒険を快適にするための機能の数々

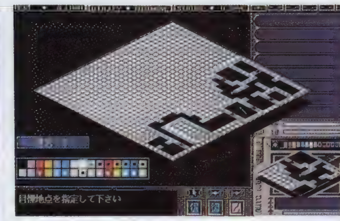
これまでにもクォータービュー・タイプの作品が各社から発売されてきたが，「大事なものが壁のかげに隠れて見えない」という状況がけっこうあった。だが，今回の『VT』ではそんな心配は無用。壁の一部をとっ払って向こうが見える「カット機能」が採用されているのだ。下の写真を見てもらえば一目瞭然。むむむ，さすがファルコム！

カット前



カット後



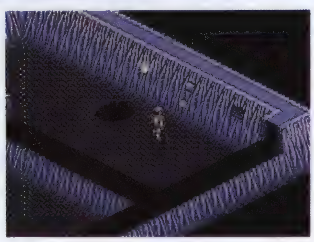


▲このように，歩いた部分の全体マップを画面いっぱいに表示できる便利な機能も。前シリーズからあったマップ・エディット，オート移動もパワーアップ！

迷宮探索 この「基本」だけは押さえておけ！

スイッチ

迷宮を歩いていると，あちこちでこのようなスイッチを見つけるはず。「扉を開けるため」のものがもっとも多い。壁についているタイプと，床にある足踏みタイプの2種類が存在する。



情報収集

壁についているメッセージ・プレートも，決して見落としてはならないもののひとつ。貴重な情報をもたらしてくれるのだ。文の下にある古代文字も必ずメモしておくようにしよう。



伏せる

『VT』では，このように伏せた格好での移動が可能だ。これを用いないと行けない場所もあるとか。同時に，これを利用したトラップのバリエーションも増えているらしい。楽しみ！



特殊技能

ディー：盗む



盗賊のディーは，相手の持ちものを盗めるのだ。

クレール：祈る／魔法

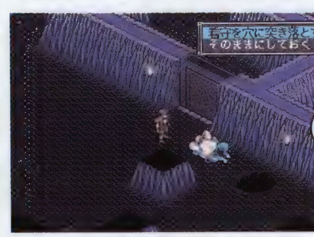


彼女の武器はこの魔法。祈ると魔法力が回復する。

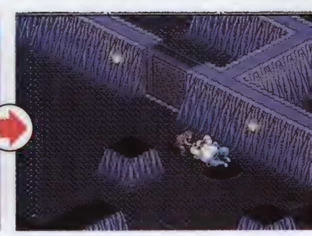
イベント 芸の細かい演出，そして……

これまでのシリーズにもイベントはあったが，今回の『VT』では，その重要度がかなり高まっている。下の写真のような選択枝がある場合，選ぶ行動によって主人公の善悪が測られるのだ。

そしてその結果，「善のシナリオ」「悪のシナリオ」に分岐していくというのだから興味深い。具体的なシナリオの変化については教えてもらえなかったが，いったい本作では，何回遊べばすべてのシナリオ展開を見られるのだろうか。うーむ，奥が深い！



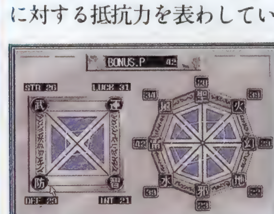
▲ディーでプレイすると，序盤でこのようなイベントに出会う。「穴に突き落とす」を選択すると……



▲こんな演出が用意されている。たぶんこれでディーには，「悪」のチェックが入っていることだろう

レベルアップ 技能を振りわけよ

一定の戦いの経験を積むと，レベルアップし，このようにパラメータを振りわけることができるのだ。右の八角形のグラフは，各属性の魔法に対する抵抗力を表わしている。



◀細かい能力値も，グラフなので見やすいぞ

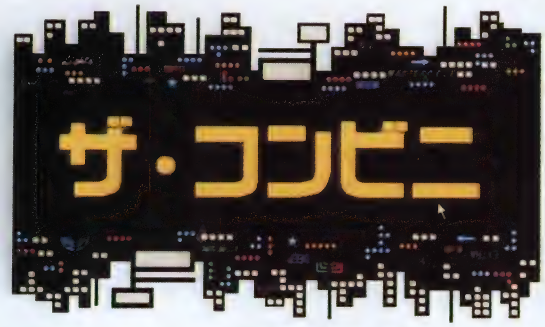
情報屋 この店はいったい…

彼女の名は言霊使いギーナ。古代文字の解読を生業（なりわい）とする新手の情報屋だ。もちろん，内容が重要であるほどその値段も高くなっていくぞ。



◀古代文字のキーボード（？）がおもしろい

今年の秋の夜長はこれでキマリ!!



～あの町を独占せよ～

初心者からマニアまで幅広く遊べる経営SLG

ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～

■発売元：マスターピース　■対応機種：Windows95
■価格：7,800円　■CD-ROM　■発売中

少し前の号でも紹介したが，このゲームは街で見かけるコンビニエンス・ストアの経営をシミュレートした作品だ。あまり深く考えないでも，感覚で経営できてしまう簡単さ。ライバル店をだしぬくためにさまざまな手段を駆使できる奥の深さ。その両方を兼ね備えたこのゲーム，いったん遊びはじめたら，ついついハマってしまうことは保証しよう。　（文／煌竜）

気軽に挑戦！

「経営SLG」という言葉を聞くと，ついつい敬遠してしまう人はいないだろうか？　画面中を埋め尽くす専門用語の山，わけもわからず変化していく謎の数字，画面が地味で変化がない，劇的なイベントや演出が起きない，おまけにひたすら頭を使う……。だいたいこんなイメージを持っているのだろう。しかしそんな経営SLG嫌いの人でもわりと気軽に遊べるゲーム，それが『ザ・コンビニ』だ。

その理由は二つある。一つはこのゲームが，コンビニエンス・ストアという身近なテーマを題材にしていることだ。コンビニの構造がどうなっていて，店員がどんな仕事をしていて，どんなものを売っているかは，誰でも知っている。普段から見て知っていることをちょっと応用するだけで遊べてしまうわけだ。

もう一つは，その場の対応だけでもゲームを進められること。「3年後の景気変動を予測して工場を建設」なんてことは，このゲームでは必要ない。お客の声に耳をかたむけ，あとは「もうすぐ夏だからアイスを」ぐらいの感覚で十分。何か考えたらとりあえずやってみて，ダメだったらやり直せばいいのだ。

お客サマに好かれる店を

このゲームの目的は，とくに決められていない。一応の目安としては，

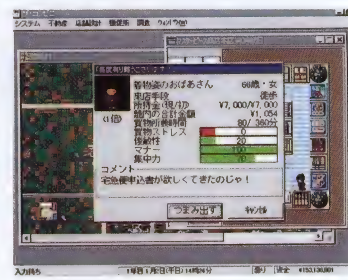
「30店舗のチェーン展開をする」
「進出した地域を首都にする」
「1000万人のお客を迎える」

などの目標があるけれど，達成してもゲームはつづけられる。その点ではむしろ『シムシティー』や『A.IV.』などの育成SLGに近い感じだ。いずれにせよ，最初は第1号店をオープンするところからはじめることになる。

下の欄で解説した各種の設定を行ない，開店するとお客サマがやってくる……のだが，ここで問題なのが自分はコンビニ・チェーン



▲収録マップより，難易度上級の過疎の村。コンビニの力でこの村を首都にしよう!?



◀お客のようすは1人1人観察可能。交通手段にも要注意

のオーナーであり，店員ではないことだ。

「客が待っているのに店員が休んでいる！」
「床が汚れているのに（以下略）！」
「商品がきれたのに（以下略）！」

というときでも，オーナーは基本的には見ているだけだ。プレイヤーの仕事はあくまでも「どんな商品を置くか」とか，「誰を雇い，あるいはクビにするか」「店のレイアウトを変更」「知名度を上げるために宣伝活動を」などという，コンビニの実務「以外」のことにかぎられる。つまり，いかに店内の環境を整えてお客サマに好かれる店を（あるいは店員が働きやすい店を）つくるかが，オーナーの腕の見せどころとなるワケだ。

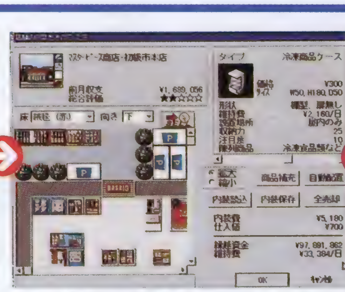
なお写真を見てのとおり，店にくる客にもいろいろな人がいる。短気な客，値段第一の客，とにかく酒を買いにくる客など本当にさまざまなので，こまめにウィンドウを開いて傾向を調べるのが発展への早道だ。

開店までの道のり

どこに店が建っているかは，現実と同じく商売繁盛の決め手となる。学校の近くなら学生がくるし，遊園地の近くなら休日に行楽客がくる。また，交番が近くにあれば警察官が寄るので犯罪の起きる確率が減る。客の種類と人数をよく考えて，どんな店を建てるかを決定しよう。



▲やはり最初は繁華街を狙うべし。ただしライバル店舗が多い場合は，わざとはずしてみるのも手だ。酒や薬品はあつかえる場所がかぎられているぞ



▲おつぎはレイアウトの決定。まずは小さな店からはじめてコツをつかみ，慣れたら建て替えよう。なお，通路がせまいと客がつかえるので注意！



▲店員を雇ったら，最後に店の営業時間と利益率を設定。ライバル店舗とのかねあいも考えよう。24時間営業は客層がはっきりしてから行なうべし

客を呼ぼう！

「店のなかをどうするか」に加えて，「店の外に対してどうするか」もこのゲームの重要な要素となっている。さきほど「このゲームは育成SLGに近い」と書いたが，『ザ・コンビニ』では優良なコンビニエンス・ストアができると，なぜか街が大きく発展していく。街が栄えればさらにコンビニももうかるので，自店の健全な発展のためには対外的な活動も必要になってくる。

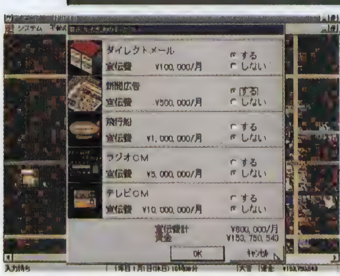
具体的な手段としては，まず宣伝活動がある。チラシやコマーシャルで世間の人々に対して店の存在をアピールし，興味を示した客が店を気に入ってくれれば，あらたな常連様の誕生だ。しかし宣伝文句だけで内容がともなっていなければ，結果はその逆。宣伝費のムダ使いにもなりかねない。

それから各種施設の誘致(ゆうち)活動がある。ある程度の運動費用と期間をかけることで，たとえば駅や遊園地，大学，消防署などさまざまな施設を近場に呼ぶことができる。それらがどう役に立つかは，現実と同じなので解説不要だろう。「何を呼ぶか」によって街の発展の形も変わってくるから，チェーン店の展開もにらんでの行動が必要だ。

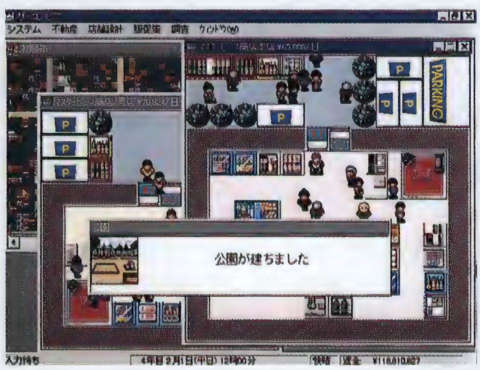
てなわけで，とにかくわかりやすく，遊びやすいこのゲーム，対象を問わず読者のみなさんすべてに推薦する。とくに経営SLGの楽しさを知らない人は，ぜひ遊んでみてほしい。



▶発生するイベントはいろいろ。強盗などの危険なものも



◀いろいろな宣伝手段があるが、最初はチラシか新聞で



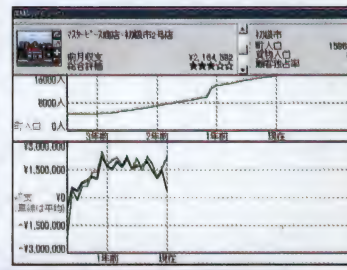
▲コンビニの発展とともに街も成長する。資金に余裕があれば，積極的に誘致していこう

パワーアップ・キットもどうぞ

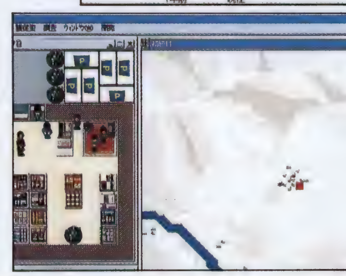
最近のSLGの例にもれず，この『ザ・コンビニ』にも9月に『パワーアップ・キット Vol. 1』が発売される。その内容はというと，

- **雪国や南海の孤島など，7枚の追加マップ**
- **山や海，崖などの新地形の登場**
- **ライバル店舗にスパイを送り込める**
- **操作・表示面の改良**

などとなっている。追加マップにはそれぞれ具体的な達成目標と評価基準が設定されており，いずれも一筋縄ではクリアできない。経営センスに自信のある人はぜひ挑戦しよう。



▶グラフを見て自分の経営を反省することも必要だ



◀パワーアップ・キットより、銀世界のマップだ

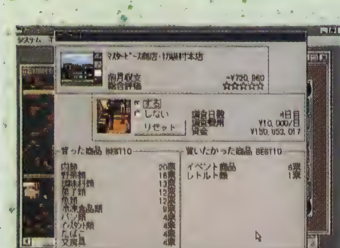
独占のために

その1 己を知り，敵を知れば……

「己を知り，敵を知れば百戦すれども危(あや)うからず」ということわざがある。このゲームの場合，それは「自分の店とその客を把握(はあく)せよ」ということになる。

まず基本はアンケート。客の感想を聞き，要望の多い品物を入荷し，売れないものを撤去(てっきょ)しよう。季節によって売れ筋は大きく変化するので，細かい入れ替えが必要だ。

また，売り上げが伸びてきたら，営業時間の調整や店の改築・大型化も忘れずに！



◀アンケートが基本だが、売上推移表なども参考にしよう

その2 人は石垣，人は城

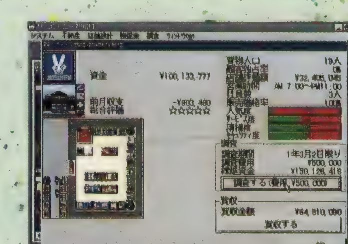
店を預かる店員たちは働くことで経験を積み，成長していく。しかし，なかにはダメなヤツもおり，そうすると店は汚れたまま，レジには長蛇の列，商品棚は空っぽ……となるので，パラメータをチェックして見込みがなさそうならクビにしよう。しかし「レジが速い！」など一芸があれば，他の店員との組み合わせしだいでは使うことも可能だ。なお，店長の「教育」の値は店員の成長スピードに大きく影響するので注意。



◀いつまでも50を越えないようなら、さっさと処置しよう

その3 兵とは詭道なり

『ザ・コンビニ』にはライバル店舗が登場する。チェーン店を増やしていくと必然的に販売競争に突入するわけだが，ここで重要なのが相手の店の状態を調べ，それへの対応策をとることだ。優秀な店員をそろえて人気で圧倒する，品ぞろえを豊富にするなど，相手の弱点をついていこう。ただし，決め手になるのはやはり値段。「敵が店じまいするまで全商品半値！」などという犯罪スレスレの手段も有効だぞ。



◀場合によっては、店ごと強引に買い取るのも手だ



プロ野球データ超最新版!! マリオもいるぞ

プロフェッショナルベースボール1996

■発売元：ビクターエンタテインメント ■価格：12,800円
■対応機種：PC-9801・9821(CD-ROM) ■8月9日発売

夢の球宴も終わり，ペナント・レースは後半戦に突入。実際のプロ野球もアツいけど，観るだけでは物足りないアナタ，監督に挑戦してみてはいかが？ (文／山田真也)

もっとも現実に近いプロ野球が，モニターの球場に!!

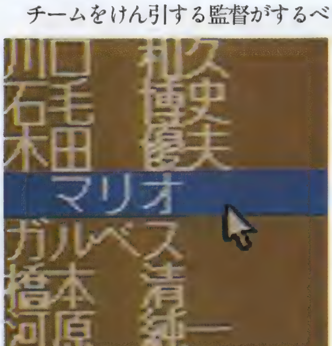
プロ野球シーズンもまさにたけなわ，暑い夏はビール片手に野球観戦なんてのがオツなもの。しかし，ひいきのチームが負けたり，ましてや采配(さいはい)ミスがあったりすると，「自分が監督だったらなぁ……」と思う人も多いのでは？ この『プロフェッショナルベースボール1996』は，そんなキミの願いをかなえてくれるプロ野球SLGなのだ。

このゲームでは，とりあえず監督になるのはカンタンだ。それまでの自分の実績を入力すれば，どこかの球団からオファー（監督就任要請）がくる。ここで入力する実績は，実在する監督をモデルとしたものでもいいし，あるいはすべてにおいて輝かしい実績を残した理想的な監督像を作り上げてもいい。ただし，このデータは監督能力に如実(にょじつ)に反映されるので，はじめのうちは“名監督”を作ったほうがゲームはやりやすいぞ。

そして，オファーがあった球団の意向と自分の方針・条件が合致するようならば契約，晴れて監督の仲間入りだ。

チームをけん引する監督がするべき仕事は，山のようにある。既存の戦力をいかに使いこなし，チームを立て直すか。すべては新監督の手腕にかかっている。一番重要なのは，各選手に練習をさせ，体力・技術をつねに向上させていくことだ。そのためには，コーチ陣に練習メニューを作成させ，弱点を克服しつつ長所を伸ばしていく必要がある。また，監督が直接指示をくだせる「特別選手」には，こと細かな練習をさせることが可能だ。スランプにおちいったベテランや，才能を秘めた若手などを「特別選手」に指定し，どんどんしごいていこう。

キャンプが終了し，ペナント・レースがはじまると，練習メニューも試合との兼ね合いを考えて組み立てなければならないし，それ以上に試合の采配をふるわなければならない。ほかにもトレードやFA，パ・リーグならば予告先発，オールスター戦，そして日本シリーズetc.，他球団との駆け引きはそこかしこに転がっている。当然ながら，成績が思わしくなければ1年でクビを切られることだってあるのだ。名監督への道は，長く険しいぞ!!



◀データは今年6月末現在の最新版だ。ごらんのとおり，巨人にはマリオやガルベスなどが在籍しているぞ

監督になるまで



▶まずはアマチュア時代からのキミ自身の実績を入力するのだ

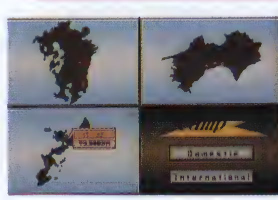


◀さらに現役引退後の実績。ほかのチームの監督を経験していると有利？



▶すると，複数の球団からオファーがくる。条件などを考えて契約しよう

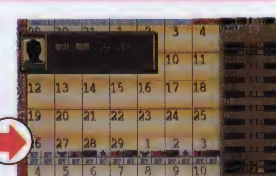
春季キャンプでチームをみがけ!!



▲キャンプ地は国内・海外あわせて15地点の中から選べるぞ



▼重要なのがコーチ編成。選手のデキはコーチに左右される



▲あとはコーチにおまかせ。開幕までに万全の状態に持っていこう

監督稼業はツライっす



まずは左の写真をご覧あれ。これは試合中の画面なのだが，とにかく監督がするべきことは多い。試合展開を見きわめながら戦略を組み立て，攻撃側ならバッティングに細かく指示をだし，代打・代走を送り，守備側なら守備体制を指示し，さらにリリーフのウォーミング・アップ，守備交代など……。本物の野球監督がどれほど苦労しているか，その一端をかいま見ることができるだろう。



◀試合結果はスポーツ・ニュースで。先は長いぞ！

めざせ，日本一!!



夜空に夢を咲かせましょう!!

花火職人になろう！

■発売元：魔法　■価格：9,800円　■Windows95　■発売日：'96年夏頃

先日開催されたアトランタオリンピックの開会式でも，夏の夜空を華々しく彩っていた“花火”。この『花火職人になろう！』は，その花火を作るというSLGなのだ。

自分でデザインした花火を打ち上げるのだっ!!

日本の夏，というと，花火は欠かせない。線香花火など，コンビニでも買えるような小さな花火も味があっていいのだけれど，やはり夜空いっぱいに大輪を咲かせる打ち上げ花火の迫力は，また格別。この『花火職人になろう！』は，そのタイトルからもわかるように，打ち上げ花火を作る職人を目指す，という従来になかった題材を扱ったSLGなのだ。

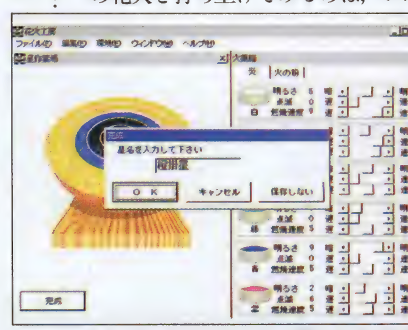
ひとくちに打ち上げ花火というけれど，その種類は数限りなく存在する。構造的には，“玉皮”と呼ばれる外郭の中に“星”と呼ばれる火薬でできた部品が並んでいるという，意外にシンプルなものなのだけれど，この星の種類がたくさんあるうえに，その並べかたでも，実際に打ち上げられたときの光の広がりかたが大きく変わってくるのだ。

たとえば，“小割”と呼ばれる星は，小さな花火玉の星で，広がったあとに破裂するし，“打ち星”と呼ばれるものは，円筒型をした比較的大きな星で，空で椰子（やし）の木のように大きく広がるという特徴を持っている。また，“蜂”というタイプのものは，推進力を持つパイプ型の花火で，ブンブンと音をたてながら，無軌道に広がっていく。

ここで名前を挙げたのはごく一部。これらたくさんある星の，どれとどれを組み合わせ，どのように配置するかによって，花火はその表情を大きく変えるのである。実際には花火を作る作業というのは，かなりの危険を伴う。ところが，このソフトでなら，そういったリスクなしに，思いどおりの花火づくりを楽しめるのだ。

経営シミュレーションとしての側面を持っている点も，この『花火職人になろう！』の特徴のひとつ。花火を売ってお金をため，設備投資することによって，より高度な花火を作れるようになるのである。

今年の夏，自分でデザインしたオリジナルの花火を打ち上げてみるのは，いかがかな？



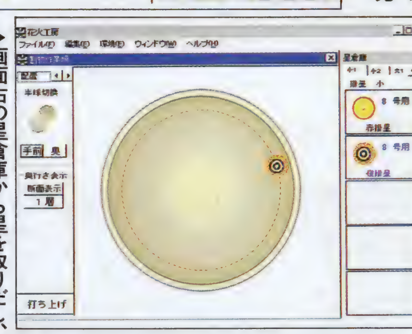
◀火薬のパラメータを変更し，色や明るさ，光る時間，音を決める。完成したら，自由に名前を付けよう

▼はじめは貧弱な花火工房も，お金をもうけて成功すれば，これだけの規模に。画面中央にいるのはプレイヤーの師匠。最大のライバルでもある



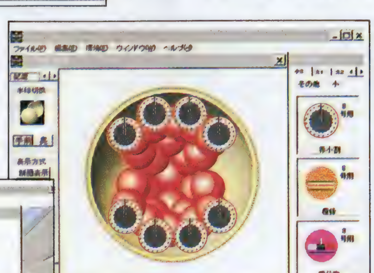


▲星工房のなかでは，花火の光を大きく左右する星を作ることができる。どういう花火を打ち上げたいか，よく考えて星を作ろう



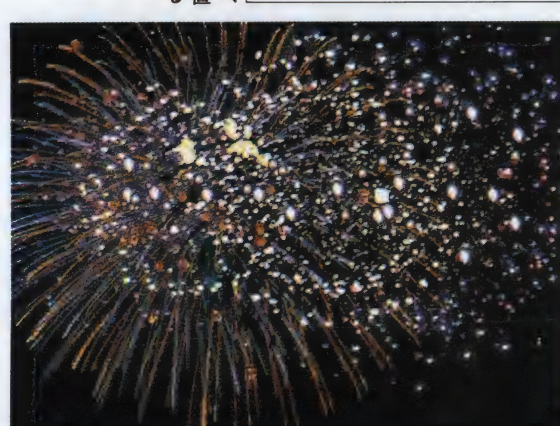
▶画面右の星倉庫から星を取りだし，玉皮の中へ配置していく。この配置しだいで，花火の開きかたが変わる

▶星を片寄らせて配置したり，別の星を組み合わせることで，特殊な花火を作ることができる。画面のような配置の場合，縦方向だけに開く花火ができあがる





◀星はショップで購入することもできる。ほしい星をクリックしてカゴの中に入れていく。複雑で豪華になれば，星の値段もそれだけ高くなるので，資金をよく考えて選択



◀完成したら花火大会に出品し，打ち上げ。ライバルの花火職人に勝てば，賞金と大きな栄誉が手に入る。一度打ち上げた花火は自由に見られるぞ

海外ソフト取り扱いメーカーとベーマガ読者をつなぐページ

第7回

海外ゲーム大使館

今月のソフトハウス

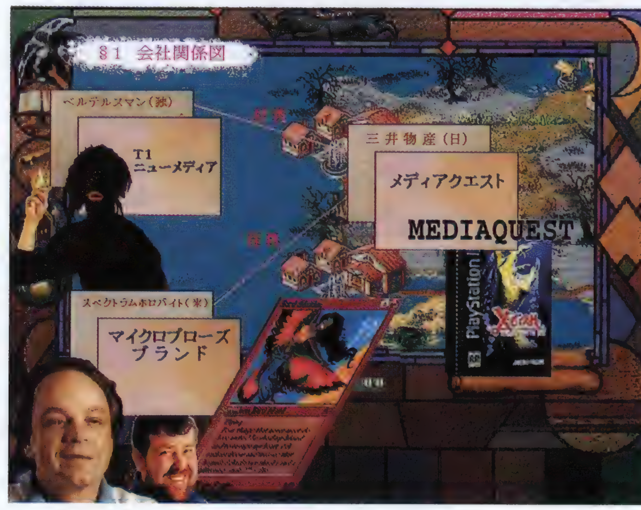
メディアクエスト

企業の再編成はゲーム業界でも進みつつある。巨大ソフト企業スペクトラムホロバイト社との提携を実現した三井物産，そしてその戦略会社であるメディアクエストに着目してみよう。　（文／藪良小路）

世界的大手が手を組んだ！

話を整理するとこうなる。メディアクエスト社というのは，三井物産の関連会社として昨年に発足した会社で，初期には家庭用ゲーム機でゲームソフトを発表していた。しかし，今年のはじめにはドイツのベルテルスマン社と，4月には米国のスペクトラムホロバイト社と相つぎ提携し，それらの有力なCD-ROMタイトルを日本国内で発表することとなった。当初からの目標であったコンテンツ事業参入の足がかりを完成させたことになるわけだ。

三井物産はよいとして，ほかの2社になじみのない読者のために説明しよう。ベルテルスマンは，世界最大手ともいえる，出版を中心とした複合企業だ。マルチメディア部門として「T1ニューメディア」という会社を持っており，ゲームとノンフィクションを両立させた「ハード・エビデンス」シリーズ，とくに今回紹介する「ザ・マリリンモンロー・ファイルズ」などが高い評価を受けている。



スペクトラムホロバイト社は，ベーマガでも何度かソフトを紹介している，米国でもやはり上から数えたほうが早い大企業。半端なつくりではないSLGを世界的にヒットさせている。いままで「スペクトラムホロバイト」と「マイクロプローズ」というブランドがあったが，後者に統一されることになった。『シヴィライゼーション』のシド・マイヤーや，パズルなどで有名なアレクセイ・パジトノフも，このメーカーからゲームを発売している。いままでに発表した作品は膨大だが，日本で知られているのはほんの一部なので，あまり親しみがなかったかもしれないが，同社の実力ははかりしれない。

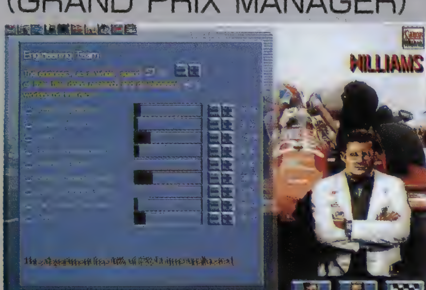
さて，メディアクエストの今後の展開は，Windowsの方向に進むであろうことは明白だ。ただし，年内はまだDOSのタイトルが残っている。11月発売予定の『ヨーロピアン エア ウォー（EUROPEAN AIR WAR）』は，すでに発売されている『1942：パシフィック エア ウォー』の後継にあたる。どちらも第2次大戦が舞台だが，今度はヨーロッパの空中戦がメイン。イギリス，アメリカ，ドイツの20機もの戦闘機により，32のミッション下でのドッグファイトが楽しめる。それ以外にも，『グランプリ2』の追加データなどが予定されている。

Windowsは95を中心に，バラエティーに富むラインナップとなるだろう。いままでのイメージどおり，『グランプリマネージャー』や『シヴィライゼーション2』といったマイクロプローズ・ブランドらしいタイトルが日本語化されるほか，『スタートレック ジェネレーションズ』は，声優も同名映画の声優陣が担当しているファン感涙の作品。『マジック：ザ・ギャザリング』も年末には日本語版ローカライズの予定だ。

さらには，マルチメディアに強いT1ニューメディアからも今後ビッグ・タイトルが発表される気配があるので，海外ゲームファンは期待していよう。

このローカライズに期待せよ!!

グランプリマネージャー（GRAND PRIX MANAGER）



F1チームのオーナーとなり，優勝をめざすSLG。エンジンやボディなどのマシン研究，優秀なドライバーの発掘など，大忙し。

シヴィライゼーション2（CIVILIZATIONII）



シド・マイヤーと言えばこれ。文明を育て，新しい「世界の七不思議」「テクノロジー」を得て，宇宙へと人類を導け。

やぶらーのおすすめ品

F1ファン御用達レーシング・ゲーム

グランプリ2
(GRAND PRIXII)



■販売元：メディアクエスト　■開発元：マイクロプローズ
■対応機種：DOS/V　■価格：8,800円　■発売中　■メディア：CD-ROM

日本語マニュアル付

見かけだけがリアルなゲームではないのだ

「Windowsでつくる気はさらさらなかった」

リアリティの追求にも大きくわけて2種類がある。ひとつは，グラフィックを犠牲にして，色数や解像度の低いぶん，より本物らしい動きを楽しめるというもの。もう一方は，あくなき美麗さを追求し，多少遅くなろうが，すごく遅くなろうが，テクスチャーばりばりだとか，実写ぶりぶりというものだ。

ところが最近は，CPUのパワーが尋常でなく上がってきたため，この両方を求めることもそうそう夢ではなくなってきている。今回紹介する『グランプリ2』は，だいぶ前から期待されつつ，ようやく発売になったソフト。DOSの限界に，あらゆる側面からこだわりつづけたレーシング・ゲームの決定版だ。

砂埃(すなぼこり)やクラッシュ時に飛び散る破片などの演出をたっぷり堪能してほしい。ちなみに，ここに掲載した写真はPentium75MHzのマシンで最適となる画面表示レベルで撮影したもの。それ以上のCPUパワーのマシンならば，さらに精彩な画面でプレイできるぞ。

1994年を忠実にシミュレート

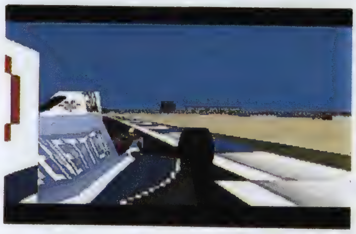
さて，この手のゲームはどうせメニューはアクセルだとかブレーキだとかで英語だけになってしまうので，日本語化のメリットは少ないと思っている人もいることだろう。ところが本作品には，F1を熟知したスタッフが翻訳を担当した日本語マニュアルがついている。1994年のデータに関しては単体の書籍として出版しても遜色(そんしょく)ないとのメーカーの自信の声もある。

そう，このゲームでは1994年のレースを忠実に再現することができるのだ。参加選手，マシンの状態……などなど，まさにマニアには涙モノだろう。

しかし，このゲームの本当にすごいところは，筆者のようなレーシングの苦手な人間でも遊べるということ。ゲーセンの通信台で1周差をつけられたことがあるぐらいヘタな筆者でもだ。それだけレベル設定に幅があるわけで，むしろ初心者ほどこのゲームって買いかもしれないぞ。



◀当然できる視点切り替え。おっと、はみだしちまった


▶グラフィックは中の上レベル。もっと細かくできる



◀レースを記録し、あとから鑑賞することも可能だ

初心者には……

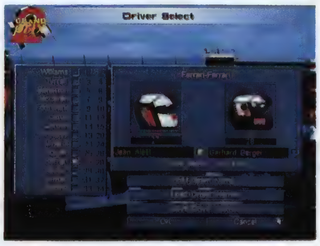

◀先日のウィンドウズ・ワールド・エキスポの最終日。免許を持っているわけがない子どもたちがハンドルを握るシーン。大人顔負けのタイムが続出で，いかにこのゲームが初心者にもやさしいかを証明してしまったのだ


▶中央にある白点線は，最適なライン取りを教えてくれる「理想ライン」機能だ。車体の真ん中に線がくるようにすれば最高のコーナリングが可能だぞ。ほかにもオートブレーキや推奨ギア，クラッシュしてもノーダメージ機能などが設定できる

マニアには……



▶見て見てこのデータって感じー。当時からテレビや雑誌で，あるいはナマでレース鑑賞してた人にはなつかしいんじゃないかな？　95年のデータは追加データとしてあとから発売される予定だから，これもあまねくゲットせねば，F1マニアの名がすたるってものだ



◀ギアの細かい設定はもちろん，燃料をどれだけ積んでおくか，ピット・インのときどうするかなど，とにかくなんでも自分のお好みしだい。そして，それがレースにそのまま反映してくるわけだ。耳で聞き取れる情報も多いから，レース中の効果音にも気をつけよう

日本語版

マリリン・モンロー・ファイル
(HARD EVIDENCE: THE MARILYN MONROE FILES)

■販売元：メディアクエスト
■開発元：T1ニューメディア
■対応機種：Windows3.1/95
■価格：7,800円　■発売中

このコーナー，一応，高校生を読者層の中心に考えているのだが，いずれにせよ，マリリン・モンローという女優が活躍していた時代に彼女の行動に一喜一憂していた者などほとんどいないだろう。それでも彼女の名前を知らない人間はいないだろうし，人によっては『ショウほど素敵な商売はない』『七年目の浮気』『お熱いのがお好き』などの映画のタイトルに覚えがあるかもしれない。なにしろ彼女は「すべての男に愛された」と言われる女性である。なにもかもが謎に満ちて，今でもときおり新聞やテレビ，はたまた漫画などに現れては，我々をおどろかすこともある。



◀4人の立場からの捜査。それぞれ背負っているものが

彼女はその1962年の死でさえ，スキャンダラスで不可思議だった。自殺だったのか，他殺だったのかすら，結論づけることは，むずかしかった。

そしていま，事件の再調査を命じられる男たちがいた。

このゲームの主人公は4人。記者，警察，地方検事，そして検視官だ（なぜか同じアパートに住んでいる）。それぞれの立場からプレイヤーは情報を収集し，謎を解いていかなければならない。そして，集められた情報からひとつの結論が導きだされたとき，そこにはプレイヤーだけの真実が現れてくるだろう。

注目すべきは，ゲーム中に登場する資料だ。死亡診断書やFBIの機密文書など，すべて実物を取り込んだものを使用している（もちろん，日本語訳は別に表示ができる）。それらは今回はじめて世間にさらされるものも決して少なくはないのである。（↗）



▲彼女の写真を使ったマウスパッドを5名の読者にプレゼント。詳細は255ページを見てほしい

メディアクエスト発売ソフト一覧

タイトル	ジャンル	対応機種	メディア	タイプ	価格(円)	発売日(日本)
アクロス ザ ライン (ACROSS THE RHINE)	戦術SLG	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年9月15日
1942：ザ パシフィック エア ウォー (1942：THE PACIFIC AIR WAR)	フライトSLG	DOS／V	3.5'2HD	日本語マニュアル	8,800	1995年8月11日
1942：ザ パシフィック エア ウォー ゴールド (1942：THE PACIFIC AIR WAR GOLD)	フライトSLG	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	9,800	1995年8月11日
1942：ザ パシフィック エア ウォー シナリオ (1942：THE PACIFIC AIR WAR SCENARIO)	フライトSLG	DOS／V	3.5'2HD	日本語マニュアル	5,800	1995年8月11日
ヴァーチャル カーツ (VIRTUAL KARTS)	レーシング	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年12月28日
X-COM テラー フロム ザ ディープ (X-COM TERROR FROM THE DEEP)	SF-SLG	DOS／V	3.5'2HD／CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年8月28日
X-COM ユーフォー ディフェンス (X-COM UFO DEFENSE)	SF-SLG	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年8月24日
F-15 ストライク イーグル III (F-15 STRIKE EAGLE III)	フライトSLG	PC-9821	3.5'／5'2HD	日本語版	12,800	1995年10月6日
F-15 ストライク イーグル II 256 (F-15 STRIKE EAGLE II 256)	フライトSLG	PC-9801	3.5'2HD	日本語版	10,800	1993年11月12日
F-14 フリート ディフェンダー (F-14 FLEET DEFENDER)	フライトSLG	PC-9821	3.5'／5'2HD	日本語版	12,800	1996年春頃
F-117A ナイトホーク (F-117A NIGHTHAWK)	フライトSLG	Macintosh	3.5'2HD	日本語版	12,800	1993年8月4日
		PC-9801	3.5'2HD	日本語版	12,800	1994年10月9日
		PC-9801／21	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年7月15日
		PC-9821	3.5'／5'2HD	日本語版	12,800	1994年3月11日
M-1 タンク プラトーン (M-1 TANK PRATOON)	戦車SLG	PC-9801	3.5'2HD	日本語版	12,800	1992年10月24日
オルチメイト フットボール '95 (ULTIMATE FOOTBALL '95)	フットボール	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年9月15日
ガンシップ2000 (GUNSHIP2000)	フライトSLG	PC-9801	3.5'／5'2HD	日本語版	12,800	1993年10月15日
クワークス (QWIRKS)	アクションパズル	Macintosh	CD-ROM	日本語マニュアル	7,800	1995年12月22日
		Windows3.1	CD-ROM	日本語マニュアル	7,800	1995年10月17日
グランプリ 2 (GRAND PRIX II)	F-1レーシング	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1996年8月上旬
グランプリ マネージャー (GRAND PRIX MANAGER)	F-1オーナーSLG	Windows3.1	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1996年1月30日
		Windows3.1／95	CD-ROM	日本語版	9,800	1996年秋
サブウォー 2050 (SUBWAR 2050)	潜水艦SLG	DOS／V	3.5'2HD	日本語マニュアル	8,800	1994年2月24日
マリリン・モンロー・ファイル (HARD EVIDENCE：THE MARILYN MONROE FILES)	AVG	Windows3.1／95	CD-ROM	日本語版	7,800	1996年7月19日
シヴネット (CIVNET)	文明SLG	Windows3.1	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1996年1月30日
シヴィライゼーション (CIVILIZATION)	文明SLG	DOS／V	3.5'2HD	日本語マニュアル	8,800	1992年
		PC-9801	3.5'5'／2HD	日本語版	12,800	1992年9月28日
シヴィライゼーション Windows (CIVILIZATION)	文明SLG	Windows	3.5'2HD	日本語マニュアル	8,800	1994年1月15日
シヴィライゼーション 2 (CIVILIZATION II)	文明SLG	Windows3.1／95	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1996年4月12日
		Windows3.1／95	CD-ROM	日本語版	9,800	1996年冬
シヴィライゼーション 日本語画面 (CIVILIZATION)	文明SLG	Macintosh	3.5'2HD	日本語版	12,800	1992年9月28日

◆1942：パシフィック エアー ウォー



◆X-COM UFOディフェンス

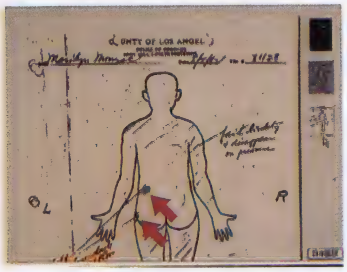


◆F15ストライクイーグル



◆クワークス





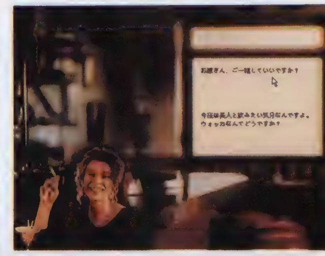
◀本物の資料にだけ語ることのできる事実をあばくのだ



◀ゲーム中はいつでも主人公を変えることができる



◀モンローのグッズであふれるバー。ここにくる客とは？



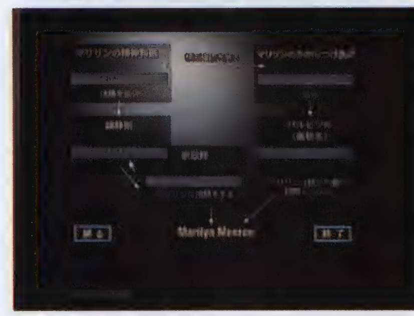
▶一般人からの情報収集も重要だ。肩書きによってはハナから相手にされないことも

(↗) モンローをはじめとする関係者の映像や写真も，じつに膨大だ。これらは，データベース・ソフトとして売りだしても遜色ないほどに充実していて，彼女についてなにも知らなかった人間を，一晩でモンロー通にしてしまうだろう。本物の資料を自分で取捨選択し，解析し，モンローの死の謎に迫る。まるでNHKやBBCのドキュメンタリーを体験しているようではないか。

ただし，さすがにゲームである以上，ただぼーっと情報を閲覧しているだけでは事件は解決するどころか，ややこしくなるだけ。人にものを尋ねるときだって，ちょっとした口の聞きかたで嫌われたりと，シビアなところもある。それに彼女の死を探れば，ロバート・ケネディや，カストロ暗殺計画，莫大な遺産など，世界がひっくりかえるようなキーワードばかりがでてくる。いやはや，とんでもない立場にあったんだね，この女性は。

また，職業によって入れる場所と，入れない場所があって，これも使いわけが必要だ。テレビ局の映像は，記者しか見れないだろうし，取り調べテープは警察の範ちゅう，検死結果なんてのは検視官のみがロッカーを開けられる。保存されている機密書類は地方検事しか閲覧できない場合があるし，事件の情報をにぎっている人間も，職業によっては反応がちがう。

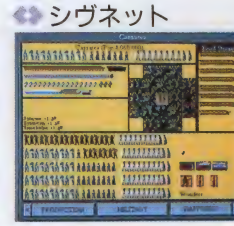
各自が断片的に集めた情報がだんだんとまとまってきたら，ようやく事件の解決だ。彼女との関係をバラされたくない人物が暗殺したとか，遺言状を不利に書き変えられることを危惧した人物が，そうなる前に毒殺したとか。彼女が精神的に追い込まれた状況からすれば自殺も捨てがたい。ただ，その結論というのはプレイヤーの分析からでたものであって，もう1度捜査をやり直しても同じ結論がでるとはかぎらない。事件は奥が深いのだ。



▲いままで集めた情報をアパートにもどって整理する。すべての空欄が埋まったときに……

タイトル	ジャンル	対応機種	メディア	タイプ	価格(円)	発売日(日本)
ジェット パック (JET PACK)	フライトSLG	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1992年9月28日
スター トレック TNG：ア・ファイナル・ユニティ (STAR TREK THE NEXT GENERATION：A FINAL UNITY)	AVG	Macintosh	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年8月12日
スター トレック ジェネレーションズ (STAR TREK GENERATIONS)	アクションAVG	Windows95	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1996年11月
ディス・ミーンズ・ウォー (THIS MEANS WAR)	SLG	Windows3.1	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1996年2月14日
トップ ガン：ファイアー・アット・ウィル／ (TOP GUN：FIRE AT WILL／)	フライトSLG	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1996年3月29日
ナイツ オブ ザ スカイ (KNIGHTS OF THE SKY)	フライトSLG	PC-9801	3.5'2HD	日本語版	11,800	1993年6月12日
		PC-9801／21	CD-ROM	日本語版	11,800	1995年5月16日
ナイト ムーブス (KNIGHT MOVES)	テーブルゲーム	Windows95	CD-ROM	日本語マニュアル	7,800	1995年12月22日
パイレーツ／ ゴールド (PIRATES／ GOLD)	海賊SLG	Macintosh	3.5'2HD／CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年9月2日
		Windows3.1	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年9月2日
ピッツァ タイクーン (PIZZA TYCOON)	ピザ屋SLG	DOS／V	3.5'2HD／CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年9月12日
ファルコン MC (FALCON MC)	フライトSLG	Macintosh	3.5'2HD	日本語マニュアル	8,800	1993年4月3日
フリート ディフェンダー (FLEET DEFENDER)	フライトSLG	DOS／V	3.5'2HD	日本語マニュアル	8,800	1995年6月28日
フリート ディフェンダー ゴールド (FLEET DEFENDER GOLD)	フライトSLG	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	9,800	1995年6月28日
フリート ディフェンダー シナリオ (FLEET DEFENDER SCENARIO)	シナリオ集	DOS／V	3.5'2HD	日本語マニュアル	5,800	1995年6月28日
マイクロプローズ・ジェット パック (MICROPROSE JET PACK)	フライトSLG	PC-9821	CD-ROM	日本語版	17,800	1994年6月24日
マイクロプローズ・フライト パック (MICROPROSE FLIGHT PACK)	フライトSLG	PC-9821	3.5'／5'2HD	日本語版	18,800	1994年8月26日
マジック：ザ ギャザリング (MAGIC：THE GATHERING)	カード&RPG	Windows95	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1996年8月下旬
		Windows95	CD-ROM	日本語版	9,800	1996年末
マスター オブ マジック (MASTER OF MAGIC)	魔導師SLG	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年9月1日
ヨーロピアン エアー ウォー (EUROPEAN AIR WAR)	フライトSLG	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1996年内
レイルロード タイクーン (RAILROAD TYCOON)	鉄道経営SLG	PC-9801	3.5'／5'2HD	日本語版	11,800	1991年12月6日
レイルロード タイクーン 日本語画面 (RAILROAD TYCOON)	鉄道経営SLG	Macintosh	3.5'2HD	日本語版	12,800	1993年4月3日
ワールド ウォー II パック (WORLD WAR II PACK)	フライトSLG	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1994年3月9日
ワールド サーキット (WORLD CIRCUIT)	レーシング	DOS／V	3.5'2HD	日本語マニュアル	8,800	1993年1月31日
		DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1993年1月31日
ワイルド ブルー ヤンダー (WILD BLUE YONDER)	航空機データベース	DOS／V	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年9月12日
		Macintosh	CD-ROM	日本語マニュアル	8,800	1995年8月12日

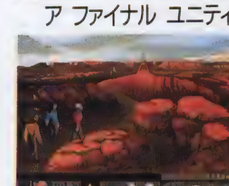
シヴネット



シヴィライゼーション 2



スタートレックTNG ア ファイナル ユニティ



トップガン ファイアーアットウィル



協力：㈱キョーワインターナショナル

●コンピュータ・ゲームのルーツ アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第29回

1984年・Part2『シューティング&スポーツ in '84』

ヘンゲーと言えば データイースト

かつて，「ヘンなゲームならまかせろ」と豪語したメーカーがあった。

データイーストである。

看板に偽り(いつわ)はなかったと思う。'80年代を代表する正統派アイデア・メーカーがナムコだったとすれば，その対極とまでは言わなくとも，それとはちょっとズレた方向につぎつぎとユニークなアプローチをかけていたのが，データイーストだったと言えるだろう（もう1社，ユニバーサルも忘れてはいけないが）。

『マンハッタン』『グレイプロップ』『ハンバーガー』『トレジャーアイランド』『ハローゲートボール』など，'80年代前半にゲーム・センターを席巻(せっけん)したデコカセ・シリーズには，かなりヘンな作品が多かった。

今回，紹介している『ザビガ』と『B-ウイング』は，同社が長年使用してきたデコカセ・システムが時代遅れになっていた時期に，彗星のごとく現れた新ボードによる画期的な作品だった。

そこには，すでに限界が見えていた前出のシステム基板に対して蓄積していた開発者のフラストレーションをすべてぶちまけたような，そんなパワーの炸裂(さくれつ)を見て取ることがで

ザビガ

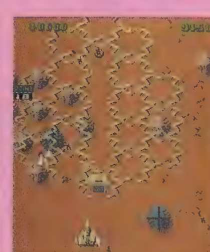
地上と空中を自由に行きかう画期的システム!

■データイースト
■縦スクロール・シューティング



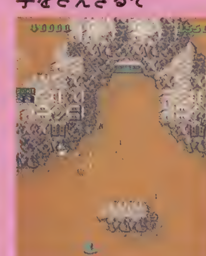
自機の高度を地表面と空中の2段階に切り替えられるシューティング。巨大な空中障害物，地上要塞，手の形をしたメカ・ハンドロイド，5001ptsのザビガ人，謎のタイヤ跡などさまざまな特徴が。





▲不思議な形状の巨大障害物が前方に立ちふさがる。コアを破壊するか，地上へ潜り込むか？

▼地上要塞では強制スクロールがストップする。ハンドロイドたちが行く手をさえぎるぞ



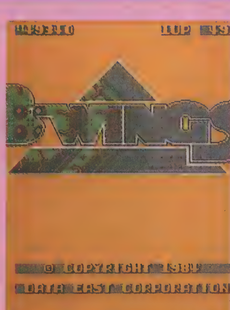


▲ザビガ人を見つけだし，ブチブチと虐殺しよう。5001点の高得点がもらえるのだ

B-ウイング

8種類の武器を駆使してゴブナスを破壊せよ!

■データイースト
■縦スクロール・シューティング



8種類のウイングを使いわけて，敵の重機動要塞ゴブナス撃破へ向かう。左ボタンで一時回避の下降が可能（ウイング装着時は切り離し用）。ステージ4からウイング・セレクト・モードが入る。

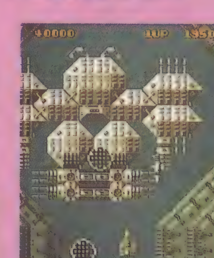




▲ウイングを奪還して装着せよ！ これはG-ウイング，地上への攻撃が可能になるパーツだ

▼J-ウイング使用中。障害の上を通り越して（JUMPして）コアを破壊できるという攻撃パーツだ





▲重機動要塞ゴブナス登場。毎面少しずつちがった形状で登場する。有効なウイングを見つけだせ

きた。

優れた開発者であれば，ハードスペックにかかわらずそれなりに良いものを作り上げられるだろう，とはよく言われることであるが，より良い環境を与えればさらにすごいものを作れるという実例を見たように思う。

どこにもないシューティング『B-ウイング』

なぜ，このようなとんがったシューティングが生まれなくなってしまったのだろう。

『B-ウイング』と久々に再会して，そう感じた。

おそらく，同社『ザビガ』のスタッフが引きつづいて開発した作品だと思う。Z軸移動をキモにすえたゲーム・システム，クセのある操作性とビジュアル・エフェクトなど，かなり独特の雰囲気をかもしだしている。

ゲーム・システムそのものについては，下段の解説を参照していただければわかるとして，それだけでは伝わらない部分にこの作品の，この作品たるゆえんがある。

凡庸な表現になるが，いわゆる「戦略性」の部分だ。

このゲームには，8種類のウイング(パワーアップ・パーツ)が登場する。各ウイングは，その用途がはっきりしている。

たとえば「G-ウイング」(おそらく〝GROUND″の〝G″と思われる)は，ただ対地攻撃を強化するためのウイングである。地上敵が出現しないエリアでは何の役にも立たない。

「A-ウイング」(〝AFTER″の〝A″か?)は，後方に攻撃可能となる。これも後方から出現する敵のいないエリアでは全然使い道がない。

「V-ウイング」は，全方向に弾が連射できるが，射程が極端に短い，といった具合だ。

そして，これらのウイングは，2種類以上を複合して使うことはできないのだ。1個を選んだら，ほかは捨てなくてはならない。

それも，序盤のステージこそ，場面に見合ったウイングが自動的に現れて誘導してくれるが，ステージ4からは，面スタート時にプレイヤーにウイングを選ばせるようになる。

この試行錯誤がおもしろい。

各敵キャラクターのアルゴリズム，攻撃方法，そしてステージ配置が絶妙で，ウイングの選択になかなかどうして頭を使う。

とくに，ボスの重機動要塞ゴブナスの攻略法が毎面異なるというのが，圧巻だった。

ゴブナスは，原則として毎面同じ絵データの使い回しで，そのパーツの組み替えで多彩な展開を作りだすという手法をとっていた。

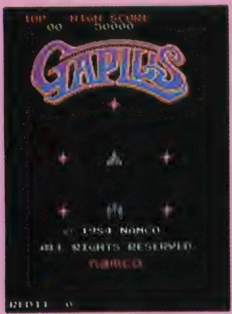


◀『B-ウイング』ゲーム・パンフレット。『ザビガ』につづきZ軸移動を可能としたシューティング・シリーズ

ギャプラス

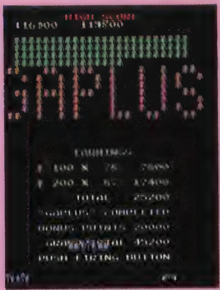
ナムコ「ギャ!」シリーズ第3弾見参!

■ナムコ
■シューティング



ナムコ「ギャ!」シリーズ3作目にしてはじめて8方向移動が可能に。スピーディなゲーム展開やブラスターヘッドを奪還することによる多彩なパワーアップが特徴。1upの方法が多いのもユニーク。

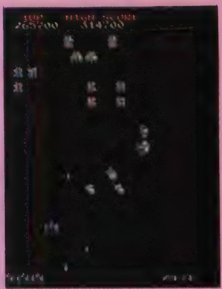




▲チャレンジング・ステージは敵をお手玉するゲーム。そろえた単語により多彩なごほうびが

▼第2種族。『ギャラクシアン』や『ギャラガ』のデザインをもっとも色濃く受け継ぐ種族だ




▲第3種族。チャレンジング・ステージにも登場する。とぼけた風貌が良い味をだしているね

フォーメーションZ

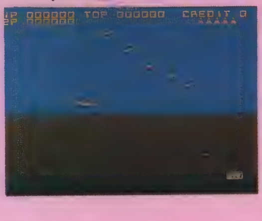
■ジャレコ
■横スクロール・アクション・シューティング



形態可変戦闘メカ〝イクスペル″を駆り，最終ボス〝ジズィリアム″を倒す。パルスレーザー・ボタンを押しつづけると強力兵器ビッグバンに。ジャンプ・ボタンを押しつづけると形態チェンジ可能。



▶あのー、INSERTのスペルが……


◀空中形態にチェンジ。エネルギーに注意

スーパーバスケットボール

■コナミ
■バスケットボール





残り時間1分，100対115の15点差で負けている状況からの逆転勝利を目的としたバスケットボール・ゲーム。8方向レバーとドリブル，パス，シュートの3ボタン操作。シュートインでタイマー加算。

言うまでもなく，これはキャラ容量が限られていた当時のゲームにおける常套手段だったが，『B-ウイング』は，その制約が名作を生みだした代表例と言えるだろう。

『ギャプラス』というゲームを解析する

『ギャプラス』と言えば，『ギャラクシアン』『ギャラガ』につづく，由緒正しきナムコ「ギャ！」シリーズの3作目に当たる作品だ。

『ギャプラス』は，それまでのシリーズ作が毎回そうであったように，斬新なシステムに満ちていた。

第一に，ブラスター・ヘッドを奪還することによるパワーアップ・システム。

なかでも，敵を捕獲して寝返らせ，味方機として使用するというファランクス・ヘッドは秀逸なアイデアだった。前作『ギャラガ』のトラクタービームの発展型に当たるシステムなのだが，敵を再利用するという仕様のため，「使い捨て」可能という点が，新しかった。自機の左右にズラリと6匹もの虫どもが並ぶさまのブキミ，いや，壮観なこと！

さらに，複数のヘッドを複合して使用することができるという点が，当時としては特筆に値する。

第二に，シリーズではじめて，自機の8方向移動を可能とした点。このことにより，ゲームが飛躍的にダイナミックなものに進化した。

第三に，ユニークなチャレンジング・ステージ。敵をうまくお手玉するという案に加え，パーセク（ステージ）ごとに得点以外の異なる成功報酬（ごほうび）を与えるという点がおもしろかった。

第四に，やはりシリーズではじめて，いくつかのミステリアスな要素を導入したという点だ。大きなものは，自機の変型とスペシャルフラッグの2点に集約されるように思うが，細かいところで，特定条件で流れ星が横切るとか，同じく自機のエクステンド・パーツが出現するなど，かなりねちっこく仕様が組み込まれている。

最後にもう1点，言及しておくと，「敵の援軍」の存在が挙げられる。それまでのシリーズ作では，一度敵が隊列を組み終えると，その面では新たな敵は出現しなかった。それが『ギャプラス』では，援軍を登場させることによって，攻防が大幅に複雑なものになっている。

（1984年Part2終わり・Part3につづく）

参考資料：

キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1995』



◀『フォーメーションZ』ゲーム・パンフレット。デザインに時代を感じさせるものがある

リングファイター

■タイトー
■ボクシング





8方向レバーとストレート，アッパーの2ボタンで操作を行なうボクシング・ゲーム。画面に表示されるダメージ・メーターが一定量に達するとダウン。CPUキャラに勝利するとつぎの試合へ進める。

チャンピオンボクシング

■セガ
■ボクシング



選択ボタンでジャブ，ストレート，アッパーを選び，レバー上下で顔とボディを打ちわける。ガードも同様に上下に切り替えることが可能。1試合3ラウンド制。勝つとつぎの試合へ。



▶タイトル画面。左側が主人公



◀しかしボクサーとは思えない体型

パラレルターン

■ジャレコ
■スキー





リフトに乗るところからゲームがはじまり（ラン・ボタンで順位をかせいだうえで，ジャンプ・ボタンで飛び乗る），回転，滑降，ジャンプ，犬ゾリ，バイアスロンに挑戦するスキーゲーム。

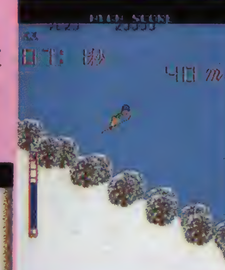
てんこもりスキーゲームがジャレコから！



▲オープニング画面。30秒の制限時間内にできるだけ前へ進み，順位アップしてリフトに乗るのだ

▼写真のようにスキー板がハズれてしまうことも。なかなか芸が細かい




▲ジャンプ・シーン。ランでスピードをつけ，ジャンプ。規定距離に達しないと失格だ



速報

15年の時を経て名作が帰ってくる!

ジャンプバグ

■発売元：マインドウェア ■対応機種：PC-9801シリーズ（CPU386以降）
■3.5'2HD ■5,800円 ■8月30日発売予定

1981年にセガから発売されたそのアーケード・ゲームは，ゲームファンならば知らぬ者はいないほどの人気を得た。あれから15年を経て，いまあの名作がPC-98に帰ってくる。期待せずにはいられまい。（文／佐久間亮介）

PC-98がつむぐ'80年代――

あの『ジャンプバグ』が帰ってくる。ありがちなリメイクやアレンジ，続編といった類（たぐい）の形でではない。業務用ゲームとして'81年に登場したときと変わらぬ姿で，だ。

完全再現の舞台として選ばれたのはPC-98。国内ではなお多くのユーザーを持つPC-98シリーズといえば，RPGやシミュレーションといったジャンルのゲームが多く，X68000などの機種とはちがい，どちらかといえば業務用からの移植作品とは縁遠いマシン。だが，現在のWindows全盛時代のマシン・スペックを考えてみれば，'80年代前半に登場した業務用ゲームのハードウエアとは天と地ほどの差がある。比べものにならないほどの高性能を誇るWindowsマシンならば，完全移植だって無理な話ではない。今回の『ジャンプバグ』の移植は，それを実際に形にして証明してみせた格好の例。あの頃と寸分たがわぬグラフィックやアクション，そしてBGMは，当時を知る者にとっては懐かしいの一言では片づけられないものがある。

惜しまれるのはPC-98専用のソフトであること。国内でもかなりの数にのぼるDOS／Vパソコンのユーザーにも楽しめるよう，共通のプラットフォームであるWindowsにはぜひとも対応させてほしかったところだ。

『ジャンプバグ』を筆頭に，マインドウェアでは今後もクラシックゲームの移植を手掛けていくらしい。PC-98に'80年代の風が吹く。つぎの風が，楽しみでしかたがない。

縦画面モードでプレイせよ!!



◀ディスプレイを縦置きにし，業務用と同じ環境を再現する画面モードも用意されている

ああ，懐かしき『ジャンプバグ』ワールド

『ジャンプバグ』の魅力は，眼前に現れるコミカルで，不思議な世界の数々にある。ラスベガスを思い起こさせる街からはじまるコミカル・ワールドの数々を，ここに紹介しておこう。

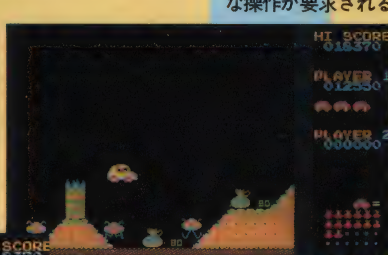
神秘の世界 ピラミッド



◀これまでの2ステージとは趣きの変わるピラミッド面。出口を探そう



◀ネオンに照らされ，昼と夜の境目を失った街からゲームはスタート。ビルを渡り，ドル袋を集めていこう



▼つぎは火山地帯。いたるところから溶岩が吹き上げるため，慎重な操作が要求される



▶最上階に到達すればクリア。自力で登る以外にも，噴水を使えば……

ネオンきらめく街



▶行く手をじゃまする敵キャラたちは，ショットを使って一網打尽に！ 単発なので気をつけよう

火山もあり

そして海中へ



▶そして海中へも！ 巨大なクラゲと海鳥たちが行く手をはばむ。ここから先は自分の目で見てね

まだまだつづく不思議な世界

THE HISTORY OF PC GAMES

パソコンゲームに思いを馳せて

文／山下　章

第4回 マリオに会えなかった日

魅せられて

PC-8801。

何度，夢に見たマシンだろう。

対応ソフトの本数という点からすると，当時ナンバーワンのマイコンだったと言っても過言ではない。なにしろ，PC-8001用のソフトが動く“Nモード”と，PC-8801オリジナルのソフトが動作する“N-88モード”の両方を1台のマシンに搭載しているのである。

しかも，標準実装184K（注：Mではない）バイトの余裕あるメモリ。

最高640×400ドットの高解像度。

ビジネスマンをターゲットにしたかのような，本体のシックな色づかい。

どれもが，マイコンを買おうとしていた僕のハートをとらえて離さなかった。

しかし，だ。

高嶺の花という言葉がある。

定価228,000円のPC-8801は，まさしくそれ以外の何物でもなかった。必死にバイトしても10万円を貯めるのがやっとの人間にとって，フルセットで30万円近くのマイコンを買うのは，無理がありすぎる。自分の財力に見合ったマイコンとして，PC-6001を選んだのではなかったのか。

冷静な判断ができたとしたら，やはり思いとどまっていたにちがいない。

けれども，『ドア・ドア』の魔力に魅入られたそのときの僕の目には，もはやPC-8801以外のマイコンは映っていなかった。

ローンでどんなに苦しんだって，いいじゃないか。

バイトがつらくても，PC-8801はそれ以上の楽しみを与えてくれる。夢を与えてくれる。

買おう。

買わねば。

いますぐに。

決断をしたあとは，早かった。

秋葉原のショップを何度となく歩き回っていただけあって，PC-8801が安い店というのも，だいたい目星がついている。

第一候補は，九十九電機だ。それも，最近オープンしたばかりの7号店。ここは，店員が全員女性ということを，ウリにしているショップである。

「品ぞろえだって豊富だし，女性はみんな親切，ていねい，美しいの3拍子。も～最高。言うことなし！」

当時のパソコン雑誌の広告には，そのような紹介の文章が書かれていた。

そうか，全員が女性なら，値段も安くしてくれるにちがいない――なんの根拠もなしに，そのような幻想を抱いてしまったあたり，まだまだ幼かったというか，いいようにショップ側の戦略に乗せられていたというか。

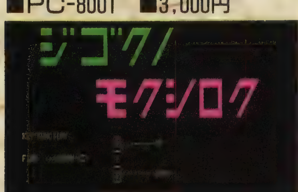
とにもかくにも，『ドア・ドア』を見た数分後には，PC-8801を我がものとすべく，九十九電気7号店の敷居をまたいでいた。

店の奥まったところにある，PC-8801のコーナーへ行くと，つぎのような4種類の「組み合わせ価格」の書かれた一覧表が壁に貼られていた。

- **Aコース**……PC-8801（￥228,000）＋家庭TV用アダプタ＋PC-8801-01(漢字ROMカ

地獄の黙示録 '80 12月

■コムパック　■シューティング
■PC-8001　■3,000円

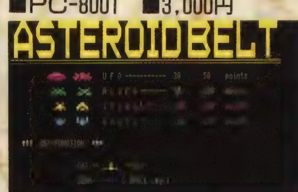




自機のヘリを上下にしか動かせない，強制横スクロール・シューティング。ななめ下方向に撃つ弾で，敵の砲台を撃破していく。敵のミサイルに当たらずに，砲台をいくつ破壊できるかを競う。

アステロイドベルト '81 8月

■コムパック　■シューティング
■PC-8001　■3,000円



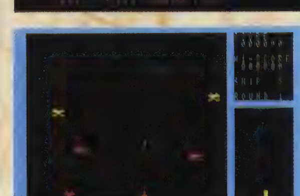


敵を50匹撃ち落とせばステージ・クリア。UFO，エイリアン，インベーダー，ギャラクシーという動きの異なる4種類の敵が順番に登場する。スペースキーを押しっぱなしで連射可能。芸夢狂人・作。

スペーストリップ '82 2月

■コムパック　■シューティング
■PC-8001　■3,000円





前方から曲線を描きながら急速飛来する敵を撃破していくシューティング。敵を10匹倒すごとに，画面右下のレーダー内の自機が前進する。めざす目的地は，アンドロメダ星雲。

マリンベルト '82 7月

■コムパック　■シューティング
■PC-8001　■3,000円





画面下半分の海中であれば8方向に移動することが可能。ステージが進むと，海中をゆっくりと移動するウォーター・エネミーが出現する。画面最上段をときおり横切るUFOを撃つと高得点。

※注）黎明期のパソコン・ゲームにおいては，アマチュアがアーケード・ゲームに似せて作ったものをそのまま商品化した，著作権を無視したソフトも少なくなかった（そのタイプのソフトに関しては，あえてメーカー名を伏せてある）。著作権保護思想の浸透については，今後の回で取り上げる予定。

ード)＋ツクモオリジナルソフト5本（¥15,000）＝定価¥294,500→特価¥208,000

- **Bコース**……PC-8801＋14インチカラーモニタ（¥67,800）＋PC-8801-01＋ソフト5本＝定価¥335,600→特価¥238,000
- **Cコース**……PC-8801＋TX-12M2(高精細度カラーモニタ¥99,800）＋PC-8801-01＋ソフト5本＝定価¥367,600→特価¥274,000
- **Dコース**……PC-8801＋FTC-1435（高精細度カラーモニタ 640×400ドット¥116,000）＋PC-8801-01＋ソフト5本＝定価¥398,800→特価¥294,000

さらに，専用データレコーダ（PC-6082）を同時に買う場合は，それぞれの価格に19,800円を加算する，とも書かれていた。

迷った。

A～Dコースのちがいというのは，要はモニタの性能の差である。Aの家庭用テレビにつなげるというのは論外。それでは，80×25文字モードにしたときに，判別できない文字がでてきてしまう。

問題は，C, Dの高精細度モニタというのが，どれほどの効果を発揮するかである。PC-8801は640×400ドットが表示できるといっても，それは単色で使用したときのこと。ほとんどのソフトは640×200ドットしか使っていない。よってDのモニタまではいらないだろう。残るB，Cだが，640×200が映るならば，“高精細度”という肩書きがついていようがいまいが，かまわないのではないか。

結局，最後の最後で腰が引けた僕は，Bコース＋データレコーダを選択していた。

コースが決まったら，あとは秋葉原でモノを買うときの基本である“値切り”だ。

「このコースって，どのくらいまでなら安くなります？」

まだ新人っぽい，優しそうな女性店員に，そう尋ねた。すると彼女は，「ちょっと待ってください」と言うと，べつの店員に相談をはじめた。

その相手の店員とは――いかにもベテランの雰囲気をただよわせている男性社員。

男の店員!?

店員が全員女性だということをウリにした，あの広告は何だったのだろう？

裏切られたような思いをしたそのときの僕であったが，翌月のパソコン雑誌の広告のコピーは，つぎのように変えられていた。

「ツクモの中で一番女性の多いお店です」

やるな，九十九電機！

最初の1本

表示されたコース価格よりも微妙に安い，当時の秋葉原では限界だろうと思われる値段で購入したPC-8801一式が，ついに僕の家に届いた。

これで，“ナイコン族”は卒業だ。

残されたローンのことなど気にすまい。このPC-8801をとことん使い込んでやる。

電源を入れた。

PRINT “ABC”

そう入力して，リターン・キーを押してみる。

ABC――その3文字が画面に表示された。

うぉぉー。



◀PC-8801購入後、最初にロードした『ドンキーゴリラ』。ゴリラを操作して、下を歩く人間に木の実をぶつけるゲームだ

思わず小さな声をあげていた。

いまから考えると信じられないことだが，当時はテレビの画面に文字が表示されただけでも，感動の対象となりえたのだ。

セットでついてきた“ツクモオリジナルソフト”5本でさっそく遊んでみることにした。

データレコーダでテープのロードをはじめる。最初の1本は，そのタイトルからもっとも期待を寄せていたソフト，『ドンキーゴリラ』だ。

海賊版ソフトが横行していたころのことであったから，そのタイトルから僕が想像したのは，もちろんあのゲームである。

ロードが終わった。

ゲームがはじまる。

うぉぉー。

ふたたび，僕は小さな声をあげていた。

そこに，マリオはいなかった。

（次号につづく）

●情報大募集！

パソコン・ゲーム史は，読者のみなさんの協力なしでは編纂（へんさん）できない。85年以前のパソコン・ゲームに関する資料，ソフト等をお持ちのかたは，このコーナーあてにご一報を！

パラシュート '82 8月

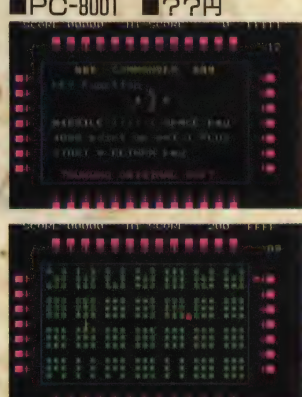
■コムパック ■シューティング
■PC-8001 ■3,000円



UFOがまき散らしたパラシュートが，一定ラインに到達するとエイリアンに変身。エイリアンは，横方向に移動し，画面端に達すると『スペースインベーダー』のように1段下へおりる。

コマンダー ?

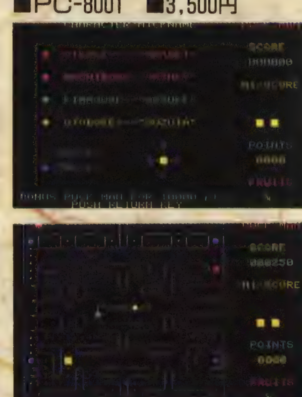
■九十九電機 ■シューティング
■PC-8001 ■??円



周囲にある紫色のターゲットをすべて破壊すれば面クリア。ランダムな列に現れ，通路を直進する「●」マークにぶつかると1ミス。「●」が壁に穴を開けてくれないと，壊せないターゲットもある。

パックマン '81 4月

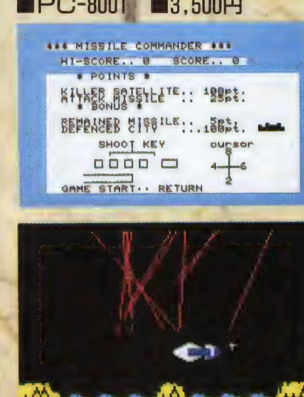
■アクション
■PC-8001 ■3,500円



ナムコ製同名ゲームの移植版。マップは似せてあるが，アルゴリズムが異なる。この当時『パックマン』の移植版は多かったが，筆者の知るかぎりアルゴリズムまで再現されているものはなかった。

ミサイルコマンダー '81 2月

■アクション
■PC-8001 ■3,500円



セガ／アタリ製同名ゲームの移植版。照準を合わせた位置へ3か所の砲台からミサイルを発射して，降り注ぐ敵弾を迎撃していく。六つの都市がすべて破壊されるとゲーム・オーバー。

※すでに情報協力のご連絡をくださったみなさまへ……ご協力ありがとうございます。お手持ちのソフト類が必要となったときにご連絡させていただきますので，そのときはよろしくお願いいたします。

※今回の協力者：鈴木明秀さん

サターン最前線

暑中お見舞い申し上げます。ホントに暑い日がつづいてるけど，こんなときはペプシとジャワティでも飲んでクールダウンを……って，わざとらしいですね，ハイ。そんなわけで今月は，『バイパーズ』新情報と『キッズ』の裏技でおおくりします。

◆担当：中村京子◆

サターン版『バイパーズ』には，やっぱりアイツが登場する！

『ファイティング バイパーズ』と言えば，ペプシの広告。ペプシと言えば，あのコマーシャル。そして，セガの移植タイトルには必ず加わるオリジナル要素……というわけで，『バイパーズ』の移植が決まったときから，予想していた人もたくさんいるのでは？　そう，あの「ペプシマン」が，サターン版『バイパーズ』に隠れキャラとして登場するのだ！　使いかたなどのくわしい情報は，まだ明かされていない。今はただ，彼の勇姿が見られる日を楽しみに待っていよう。

もちろんゲーム本編も，かなり期待できるものとなりそう。この原稿を書いている時点でプレイしたサンプル版でも，『バイパーズ』最大の魅力である「攻撃の爽快さ」は十分感じられた。演出面でも，アーマー破壊時のリプレイや，ふっとばし攻撃でキメたときの金網壊しが再現されているだけでなく，ライトによるキャラの陰影の変化という，アーケード版以上の要素だってあるのだ。

原作の“ツボ”を押さえつつ，サターンの特徴を活かした味つけがなされた『バイパーズ』。ファンならずとも注目したい。



◀ガード・アタックなどのハデな攻撃が，簡単操作でだせるのが魅力



▼アーマー破壊時には，ちゃんと破片が飛び散る



▲高いCG技術と行動のギャップが笑いを誘ったCM。ゲームではまさか，ペプシを使った攻撃がっ!?



◀光の方向の変化によって，キャラの陰影も変わっているのがわかるでしょ？

Virtua Fighter Kids の㊙技公開じゃ！



★金&銀デュラルの使いかた

まずは毎度おなじみ，デュラルの使いかたから。キャラクター・セレクト画面で，金なら上，下，左，A+R，銀なら上，下，右，A+Lと入力すればOK。

★8連続針鼠弾

影をキッズモードでプレイしているときにのみ有効。下，Ⓖ，Ⓟを同時に1秒間押しつづけ，Ⓖボタンだけを離すと，針鼠弾が8連続で発動するのだ。

★記録モードの＋αデータ

VS RECORD表示中にスタート・ボタンを押すと，総合勝率，対戦キャラ別勝率，各キャラが使われた回数の，三つのデータが追加される。また，TIME RECORDでLorRを押していれば，スクロールが速くなるぞ。

★観戦モードで視点を変化

観戦モード中に，何でもいいからコントローラのボタンを押すと，いろいろな視点で試合を見ることができる。

★金魚も飼ってるクリスタルデュラル登場！

ランクハードで勝ち進むと（ランク以外の条件は一切ナシ）透明なクリスタルデュラルが登場する。しかもステージの水がなくなっているのでスピードが速く，さらに強敵に…。

★コンボつく〜るのウィンドウ消し

コンボつく〜るで2P側のZボタンをダブルクリックすると，メッセージ・ウィンドウが消える。



◀針鼠弾で連続回転する影の姿は，まさに音速針鼠？



▶赤い金魚がラブリー。デュラルの状況で表情も変わる！

プレイステーションJournal（ジャーナル）

PlayStation

本誌がみなさんのお手元に届くころには，巷（ちまた）で話題の『TOBAL NO.1』が発売中なのだが，付属のおまけCDに『FFⅦ』の体験版をはじめ新作4本の情報が収録されているのを知ってるカナ？　もし，まだ見ていない人がいたらお店へ急ごう！

◆ 担当：曳地哲司 ◆

ノリにノッてるスクウェアの新作4本を紹介するゾ！

スクウェアといえば，『TOBAL NO.1』や発売が待たれる『ファイナルファンタジーⅦ』で知られるが，このたび，新たに4本の新作が公開された。これによって，PSで早くも合計6本（発売中のものを含む）ものラインナップがそろうことになる。PSユーザーとしては心強いかぎりだ。

今回発表された新作群のなかでも大きな反響を呼びそうなのが，人気RPG『ロマンシング サ・ガ』シリーズの最新作『サガ　フロンティア』。『サガ』の特徴である「フリーシナリオ」と，主人公ごとに用意されたバック・ストーリーの相乗効果で，格段に高い自由度を実現した作品だ。

そして，『ファイナルファンタジー タクティクス』も，大ヒット確実と思われる1本。『FF』の世界観を全面に導入し，戦闘シーンに高低差を描いたクォーター・ビューを採用するなど戦略性の高さも折り紙つきだ。また，最大の特徴「ジョブメイキング」は，ナイトや魔導師といった20種類以上の職種と，400種にもおよぶ特技や特性を自由に組み合わせて，自分だけの究極のキャラクターを作りだせるというナイスなシステム。シミュレーションRPGファンならずとも，期待せずにはいられない。

そのほかの2作，武器を使って闘う3D剣術格闘『ブシドーブレード』とスクウェア初の3Dシューティング『ザウバー』にも注目したい。『ブシドーブレード』は，体力ゲージや時間制限を廃し“急所に与えた一撃”で勝負がキマるという独特のルールを採用した作品。そのため相手との間合いが重要になり，緊迫感ある試合が展開されるのだ。

いっぽうの『ザウバー』は，場面に応じた武器の使いわけなど，戦略的なシューティング・ゲームの方向を模索（もさく）している作品。登場するすべてのキャラクターが光源設定を駆使した美麗な3D-CGで描かれているため，大迫力の演出にも期待できそう。

これら4作品は，今冬から来春にかけての発売をメドに鋭意開発中とのこと。PSユーザーは確実にチェックすべし！

SaGa Frontier™ サガ フロンティア



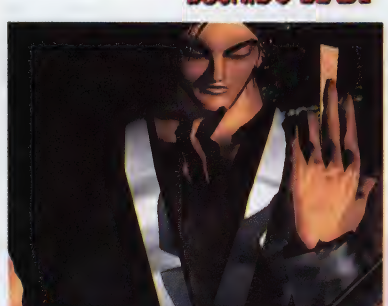
舞台となるのは，人間，妖魔，メカ，モンスターなどの4種族が存在している世界。いくつもの“リージョン（領域）”が複雑にからみあい，それぞれの主人公ごとの物語を織りなしていく

FINAL FANTASY TACTICS™ ファイナルファンタジー タクティクス



クォーター・ビューを採用し，戦略性を追求しつつも快適なプレイ感覚をめざして作られている作品。『FF』と銘打つだけあって，チョコボや黒魔導師といったキャラクターも活躍するゾ

ブシドーブレード BUSHIDO BLADE™



背景には城跡などをイメージした広大なフィールドが用意され，竹藪や廃屋などの障害物を利用した戦いも可能だ。また，それぞれのキャラクターが，自由に武器をチョイスすることもできる





同社の初の3Dシューティングということで期待は大きい。自機や敵機，背景の惑星に至るまで，光源設定を使った3Dグラフィックでリアルに再現。操作系やゲーム・システム等はまだ未発表

またもや1ページ

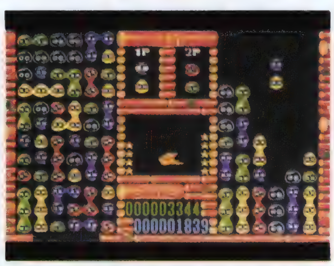
とことん ぷよぷよ2通

うぃーす。諸般の事情により今月も1ページの「とこぷー通」です。来月は2ページになる……ハズです，おそらくきっと(断言しないところがアヤシイ)。さて今月のテーマは，これから秋にかけて発売される予定になっている『ぷよ1』と『ぷよ通』の移植版について。これまでに発表されている情報をまとめておくことにしよう。
（講師：大出綾太）

ここらでひとつ 移植状況のおさらいを

それでは，現在発表されている『ぷよ』の移植情報をまとめよう。

まずは近いところから。Windows95版の『ぷよぷよ』だ。この原稿を書いている時点（7月中旬）では，8月2日発売予定になっているので，予定どおりに進んでいれば，すでに発売されているはずだ。内容は，基本的に以前のWindows3.1版と同じ。グラフィックが256色に変更されて，フル画面でもプレイできるようになった。操作性も向上しているぞ。さらにオマケとして，Win3.1版も同時収録される。発売はボーステックからで，価格は5,800円だ。なお『ぷよぷよ for Macintosh』は10月に延期になっている。



▶こちらはWindows95版の『ぷよぷよ』。グラフィックが256色になっている

つづいては『ぷよぷよ通』の移植状況だ。まずはプレイステーション版。発売元はコンパイルで，秋ごろに発売が予定されている。価格はまだ未定だ。サターン版がベースになっているということで，漫才デモもバッチリ収録される。しかも音声部分は新録されるという話もあるから期待しておこう。さらにWindows95版も開発進行中だ。グラフィックが256色になったり，なぞぷよ問題が新しくなる予定。残念ながら発売日や価格は未定だけれど，近いうちに正式発表があると思うぞ。

そして，これらのタイトルがでそろうころには……冬になってる。じゃなくて，何か新しいニュースをお届けできそう……？



▲いまさら『ぷよ1』じゃあねぇ，と思うのはあさはか。いまだからこそ逆に楽しかったりするのだ

今月は小休止 「みんなでぷよぷよ」

今月も告知満載のみんぷよです。送ってもらったイラスト・ハガキは，遅い場合だと半年後に採用なんて状態なんで，気長に待っていてください。業務連絡終わり。

まずは，全国巡業中の「ばよえ～んツアー'96」の今後の日程のおさらいから。

8月13日　札幌テイセンホール
15日　広島サンプラザ
8月17日　青森産業会館
18日　名古屋吹上ホール
20日　栃木宇都宮産業展示館
24日　東京ビッグサイト（全国大会）

全国大会で優勝すれば，来年3月に開催される第三回マスターズ大会への出場権がもらえるので，ぜひとも参加しておこう。

もう一つ。公式大会や，各地で開催されている公認大会に参加したり上位に入賞すると，それに見あった級位がもらえるけれど，もし1級になっている人がいたら，いまのうちに初段の認定を受けておこう。今後，有段者しか参加できない大会なども企画されているそうなので，該当者は早いうちに全ぷよ協事務局に申請するべし。

さて来月の「とこぷー通」は，PS版『ぷよ通』発売を記念して，なんとコンパイル社長インタビューなんてのを予定しています。お楽しみに。最後に，さわさんご結婚おめでとーございます。それでは。



▶【大阪府枚方市・しげピン】というわけで，今月はひさしぶりにウィッチ特集でいこう



▲【東京都八王子市・武田】受験勉強はどうですか？　たまには投稿もしてね

▼【神奈川県川崎市・松田ばんれい】ウリナリですか。何人くらいわかるかな？





▲【茨城県稲敷郡・高柳里夢】来月は彼らの特集でいこう。もしかすると拡大版かも!?

俺コレ

イェーース ザッツライト!

スーパーライト メンソール

SUPER Light Menthole

俺：ベニー松山

M：tGのWIN95版がいよいよ発売！ さっそくプレイしてみたぞ！

やあ。暑いな。ベニーだ。

この原稿を書いている現在，梅雨も明けて移動がバイクでも困らなくなってきた。とりわけ俺様の愛車には雨にメチャクチャ弱い革のバッグやらシートやらが装着されておるので，雨天走行などもってのほかである。で，久々にカバーを外してみると，革の部分には恐怖のカビ軍団が豪華絢爛に……うおおーっ！

さて，マシュマロトークはこのくらいにして，今回の本題に入るとしようか。あのマジックが，いよいよパソコンで遊べるのだ。



▲マップ画面。中央にいるのがプレイヤーの魔術師。敵はリアルタイムで主人公を追ってくる

あのブラックロータスが使える！ はじめて見る絶版カードがつぎつぎと！

このパソコン版『MAGIC：The Gathering』は，これまでに発売された基本セットやエキスパンションのうち，“Fallen Empire”までのカードが網羅されている。それはつまり，すでに絶版となった稀少カード――たとえば有名な，超高速でマナを生みだすブラックロータスや，それが場に存在するかぎりプレイヤーのライフは1から減少しなくなるアリ・フロム・カイロなど――も使えるということ。これまでは指をくわえて古参プレイヤーの対戦を見守るしかなかった（あるいは大金をはたいてカードを1枚買いするか。ブラックロータスなんてショップで7万円ついてたコトもあったぞ！）超強力なカードを自由に使って自分のデッキを構築することができるのだ。

このオリジナルデッキを使ったフリー対戦モードのほかに，パソコン版でしか体験できないアドベンチャーモードも用意されている。これはM：tGの世界ドミニアを舞台に，フィールドを探索して物語を進めていくというもの。最初に持っているデッキはまるでスターター1個から組んだかのように貧弱で，プレイヤーはRPGよろしく点在する町や村でカードを購入，あるいはリアルアンティで行なわれる敵との対戦でカードを奪い，デッキの戦闘能力を高めていかなければならない。自由にデッキ構築できるワケではないところが，逆に我々をアツく燃えさせるのだ。デキの悪いデッキほど，カワイイのだよ。



▲アドベンチャーモードのデッキ構築画面。貧弱なコレを，新たなカードを得て強化していくのだ



◀デュエルに勝つと，カードか探索の手がかりが手に入る

ニコチン・タールの部屋



◀この対戦を，人間同士でやりたかった。復活を切に願う！

ずいぶん前からでるぞでるぞとウワサになっていたパソコン版がようやくプレイできた。

だが，今回のバージョンはプレβ版で，動作がもうひとつ不安定。とくにアドベンチャーモードをやり込んだとはとても言えない。今の心境は，おもしろくなりそうな予感を抱きつつ製品版を待つ，といったところか。

それにつけても残念なのは，本作の核として期待されていた通信対戦の概念が，ここにきてスッパリとなくなってしまったことだ。一時はネット上ですべての参加プレイヤーのカードを管理するとまでウワサされていたのだが，やはり実現はむずかしかったのか……。

実際の話，M：tGをプレイするうえで一番のネックになるのは対戦の場である。学生なら毎日学校で遊べる。しかし，社会人同士ともなると対戦できるのは休日ぐらいのものである。しかも相手の都合がつかなければならないし，わざわざ会いに行かなければならない。もちろん対戦ゲームとは本来そういったものだし，人と人が直接顔を合わせるのは大切なことだ。

だが，会社から帰ってきてネットにアクセスすれば対戦できる環境を，俺は夢見ていたのだ。このところ忙しくて高橋ともずいぶん対戦していない（セタではやっとるが）。この前は電話がかかってきて，近頃はお見限りじゃねえですかい，ひどいひどいと涙ながらに訴えられた。すまない高橋，だがパソコン版さえでりゃあ……そう思っていた矢先の仕様変更だけに，なおさら残念無念なのである。

新たなエキスパンションセット（すでに“Homelands”はこぼれているし，“Ice Age”も含まれていない）に対応したバージョン・アップがあるならば，世の社会人デュエリストのためにも，オンライン対戦モードは是が非でも実現させてもらいたいものである。それが俺のささやかな願いなのだ。ささやかじゃないって？ そこを何とか……。

『MAGIC：The Gathering』●英語版：96年8月下旬発売予定（8,800円）●日本語版：96年末発売予定（9,800円）●販売元：メディアクエスト ●開発元：マイクロプローズ

ALL ABOUT シリーズ

情報局

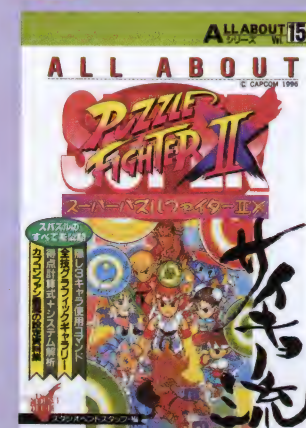


やったーゴメンね情報局長ッス（またもやダン風）。では，オール・アバウト・（以下，A.A.）シリーズの新刊情報にくわえ，通信販売での入手方法などを紹介していこう。

ついに発売!!「A.A.スーパーパズルファイターⅡX」

前号で発表した「A.A.スパズル」が早くも発売中となっている。開発スタッフ描きおろしの表紙イラストをはじめ，この本でしか知ることのできない情報が満載だ。さらには，発売直後から話題を呼んでいた隠れキャラ3人（ゴウキ，デビロット，ダン）の使用コマンドや攻略法も徹底網羅しているぞ。恒例の開発スタッフ・インタビューでは『スパズル』ファンを含めた，カプコン・フリーク必読の話もあるので，ぜひともご覧あれ。

VOL.15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターⅡX



■176ページ（カラー128ページ）
■1,280円

ALL ABOUT シリーズ ラインナップ

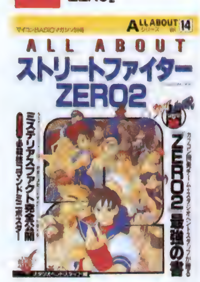
A.A.シリーズもVol.1の発売から3年が経過し，ラインナップもかなり充実してきた。ということもあってか，初期のナンバーが入手しづらいという声をよく聞く。そこで，ひさしぶりにA.A.シリーズ（ベーマガ関連の書籍だったらなんでもOK）を確実に入手する方法をお教えしよう。

①最寄りの書店で注文する。1〜2週間かかるが，追加料金は不要。

②テレビゲーム（コンピュータ）やコミック関連の本を大きく取りあつかっている書店に行く。交通費をのぞけば追加料金は必要なく，ほしいと思ったときに入手できるのが強み。

③電波新聞社（大代表：03-3445-6111）に電話して，出版販売部につないでもらう。そして，出版販売部のスタッフにほしい本のタイトル，自分の住所と電話番号を教えれば，「ブック急便」で2〜3日以内に届けられるぞ。代金は本の合計金額＋送料380円。送料は何冊注文しても変わらないので，まとめ買いをオススメする。

VOL.14 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2



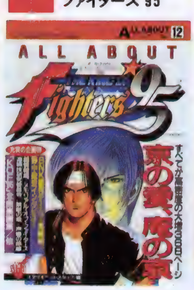
■368ページ（カラー176ページ）
■1,580円

VOL.13 ALL ABOUT ぷよぷよ通



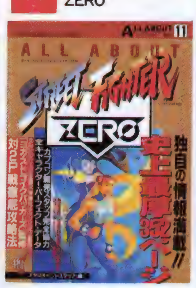
■208ページ（カラー128ページ）
■1,300円

VOL.12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



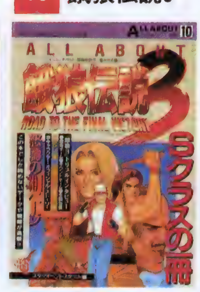
■368ページ（カラー144ページ）
■1,580円

VOL.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO



■352ページ（カラー128ページ）
■1,480円

VOL.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



■304ページ（カラー112ページ）
■1,480円

VOL.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編



■320ページ（カラー96ページ）
■1,480円

VOL.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編



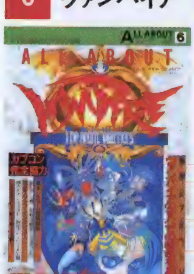
■272ページ（カラー128ページ）
■1,480円

VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



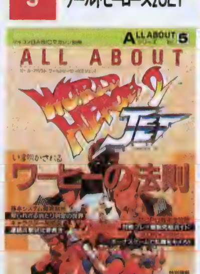
■272ページ（カラー96ページ）
■1,400円

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア



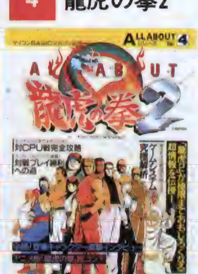
■272ページ（カラー96ページ）
■1,400円

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET



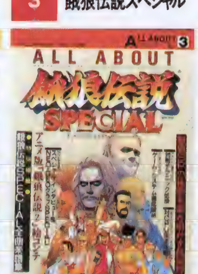
■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ



■160ページ（カラー112ページ）
■1,280円

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



■208ページ（カラー112ページ）
■1,480円

DX.1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター



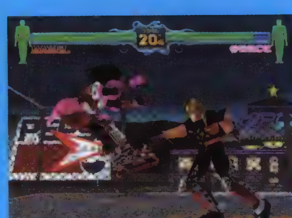
■320ページ（カラー192ページ）
■2,500円 ■変型A4判

※ナムコミュージアム／ナムコクラシックコレクション対応「ナムコ名作ゲーム集」（2,900円）全国書店で好評発売中!!

これ１冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
96年8月に発売される全238本を収録

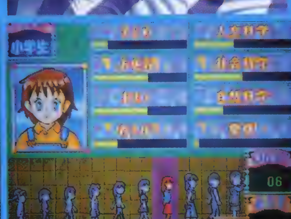
HOT INFORMATION SUPER SOFT

スーパーソフトホットインフォメーション





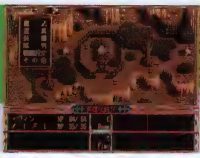


9
1996

CONTENTS

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

2か月連続で『英雄伝説Ⅳ』が首位。PC-98のゲームがトップを取るのは，このソフトが最後になるかもしれない。2位には先月15位の『リターン・オブ・アーケード』，4位には先月14位の『ザ・コンビニ』がジャンプ・アップ。どちらも根強い人気を獲得しそうだ。『DOOMⅡ』はWindows95版が発売されたことでの返り咲き。『バーチャファイターPC』は，集計締め切りの3日前に発売されたため12位に甘んじているが，来月は上昇してくるだろう。

1 英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫

前1位 2回
●日本ファルコム ●12,800円
●RPG ●PC-98

2 マイクロソフト リターン・オブ・アーケード

↑前15位 2回
●マイクロソフト ●5,800円
●オムニバス ●Win95

3 ルナティックドーン 開かれた前途

前2位 7回
●アートディンク ●8,800円
●RPG ●Win

4 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ

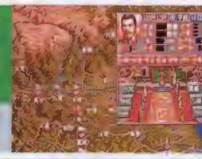
↑前14位 2回
●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95

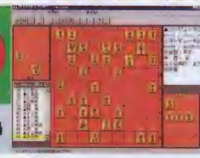
5 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.3

前5位 2回
●ガイナックス ●6,800円
●素材集 ●ハイブリッド

6 大戦略Ⅴ

前3位 4回
●システムソフト ●12,800円
●SLG ●Win

7 三國志Ⅴ

前4位 7回
●光栄 ●14,800円
●SLG ●Win95,Win,Mac,PC-98

8 柿木将棋Ⅱ for Windows95

初登場
●アスキー ●12,800円
●将棋 ●Win95

9 DOOMⅡ

↑再登場 4回
●イマジニア ●9,800円
●3Dアクション ●Win95,PC-9821,Mac,DOS/V

10 マイクロソフト・ゴルフ CD-ROM Ver.2.0

↑前11位 4回
●マイクロソフト ●12,800円
●ゴルフ ●Win95

順位	タイトル	データ	前回
11	提督の決断Ⅲ	●光栄 ●①12,800円②14,800円 ●SLG ●①Win95,Mac②Win,PC-98	前7回 4回
12	バーチャファイターPC	●セガ ●8,800円 ●対戦格闘 ●Win95	初登場
13	メックウォリアー2 完全日本語版	●ゲームバンク ●8,800円 ●3Dアクション ●Win95	↑前18位 3回
14	ジャングルパーク	●シナジー幾何学 ●5,600円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド	初登場
15	ワルキューレの伝説（外伝）～ローザの冒険	●ナムコ ●5,900円 ●デジタルコミック ●Win	前8位 2回
16	AI囲碁5	●アスキーサムシンググッド ●12,800円 ●囲碁 ●Win95	↑前20位 3回
17	ポリクローム	●サイベル ●10,800円 ●RPG ●Win95	前16位 3回
18	新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1	●ガイナックス ●6,800円 ●素材集 ●ハイブリッド	前9位 5回
19	三國志孔明伝	●光栄 ●12,800円 ●RPG ●Win	前19位 3回
20	アドヴァンスドパワードール2	●工画堂スタジオ ●9,000円 ●SLG ●PC-98	前12位 4回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

宮城県 ●デンコードーCompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594 ●パソコンランド伊勢崎店☎0270-21-3121●パソコンランド太田店☎0276-45-0721 長野県 ●マイコンランド長野店☎0262-63-0015●マイコンランド上田店☎0268-24-3515 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 埼玉県 ●ビットマップ☎0492-83-0455 東京都 ●ソフマップ●ソフトピア☎03-3985-3268 神奈川県 ●相沢時計店☎045-641-4337 静岡県 ●システム・イン吉野☎054-636-0630 岐阜県 ●オガワムセン☎0584-78-7687 愛知県 ●三洋堂書店☎052-257-8334 三重県 ●フレックス四日市☎0593-53-7503 福井県 ●マルツ電波OAプラザ☎0776-27-3728 石川県 ●三共上新J&P寺地店☎0762-47-2524 京都府 ●上新電機J&P京都寺町店☎075-341-4411 和歌山県 ●ニノミヤPC X Town和歌山店☎0734-23-6336 大阪府 ●ユニオンコンピューターネットワーク☎06-644-0554●スタンバイ☎06-641-1971 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261●ICランドテレコム☎0799-23-1633 島根県 ●益田パソコンランド☎08562-2-0396 広島県 ●マルチメディアコンビニエンスプルート五日市店☎082-922-5569 徳島県 ●野田屋電機☎0878-51-4545 鹿児島県 ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110●ベスト電器出水パソコン館☎0996-63-3584

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●ソフマップ 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ●ハチスケ津田沼パルコ店☎0474-78-6833●ラオックス八千代台店☎0474-85-2261

ソフトベンダー
TAKERU今月の売れ筋ソフト
HOT 20



【ソフトベンダーTAKERUとは】いわばパソコン・ソフトの自動販売機。店頭のパッケージ版と同じ内容のソフトや，オリジナル作品が購入できる。箱などが簡略されているぶん店頭価格よりも値段が安い。通信を利用したオンライン・ショッピングも可能で，CD-ROMソフトやゲーム関連グッズなどが購入できる。 ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

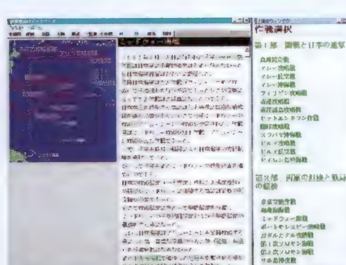
	タイトル	メーカー	税込価格	ジャンル	機種	前号順位
1	メビウスリンク エクステンダー	I.MAGIC	3,800円	SLG	Win95	初登場
2	メビウスリンク for Windows95	I.MAGIC	7,800円	SLG	Win95	初登場
3	メビウスリンク2 for Windows95	I.MAGIC	6,800円	SLG	Win95	前2位
4	メビウスリンク2 プレアデスシスターズ	I.MAGIC	4,800円	SLG	Win95	前1位
5	バナナ倶楽部まにあ	EXYZ	6,800円	AVG	ハイブリッド	↑再登場
6	大戦略IV	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	前5位
7	Trush Box 2 Gloria++!	Trush	2,500円	その他	Win95	初登場
8	天下御免	アートディンク	3,800円	SLG	PC-98	↑前9位
9	メビウスリンク	I.MAGIC	6,800円	SLG	Win3.1／95	前7位
10	スクールガールズ for Windows	SCOOP	6,800円	AVG	Win3.1／95	初登場
11	春海	Fix-On	4,800円	写真集	ハイブリッド	前8位
12	EXCITINGみるく第1話	サイレンス	1,500円	AVG	PC-98	前6位
13	さまーりぞーと中近東2～アラブ・ラブラブ・トラブル編	超越数理学研究所	4,800円	SLG	PC-98	初登場
14	電脳倶楽部98号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	初登場
15	アナザージェネシス第1話	ソフトプラン	1,200円	RPG	PC-98	初登場
16	ルナティックドーン	アートディンク	3,800円	RPG	PC-98	前10位
17	クイックセーバープラスver2.0	ガヂェット	4,800円	ツール	PC-98	前3位
18	電脳倶楽部 別冊拾参号	満開製作所	2,000円	ディスクマガジン	X68K	前16位
19	HR2	アートディンク	3,800円	SLG	PC-98	↑再登場
20	銀河英雄伝説III	ボーステック	2,800円	SLG	PC-98,X68K	前18位

今月の1本！

軍事資料データベース① 第二次世界大戦・太平洋編

■エクシング ■Windows3.1／95
■データベース ■9,800円 ■発売中

今春にジェネラル・サポートがPC-98版として発売していた『軍事資料データベース①』がWindowsに移植された。太平洋戦争におけるさまざまな情報を収録したデータベース・ソフトだ。主要68の作戦についての背景，兵力，経過などの解説や，兵器の項目では175クラスの艦隊，100種の航空機，37種の陸戦兵器のグラフィックや戦歴を紹介。ほかにも120人の人物データ，用語，文献，統計資料などが参照可能だ。見たい情報をつぎつぎと表示できるよう，検索機能も強化されている。



◀印刷機能も備えているので，SLGなどにも活用できるぞ

ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

北海道 ●そうご電器㈱YES旭川店☎0166-26-2711●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ旭川ﾊﾟﾜｰｽﾞ店☎0166-47-7778●㈲丸ヤ山本電器商会YESﾃｸﾉﾗﾝﾄﾞ☎0154-41-7430●そうご電器㈱YES札幌☎011-214-2850●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC琴似店☎011-614-2020●㈱ﾋﾛｾGAMESTATIONTIME☎011-863-3820●そうご電器㈱YES小樽店☎0134-24-0381●ﾊﾗﾃﾞﾝｷ㈱本店☎0155-22-5522●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC苫小牧店☎0144-34-1711●そうご電器㈱YESさいか☎0138-27-2551●そうご電器㈱YES北見店☎0157-31-7711 **青森県** ●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC弘前本店☎0172-27-2251●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ青森本店☎0177-23-2356●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ八戸新本店☎0178-28-7575●㈱ｻﾝ家電八戸店☎0178-45-3810 **岩手県** ●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ一関店☎0191-25-2440●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ盛岡本店☎0196-54-2772 **宮城県** ●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ古川店☎0229-23-3883●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ石巻ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0225-94-3663●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ仙台本店☎022-261-8111●CompCityDac店☎022-291-4744●㈱庄子ﾃﾞﾝｷｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ中央☎022-224-5591●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ泉中央店☎022-375-4855●そうご電器㈱YES仙台☎022-266-6212 **秋田県** ●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ秋田駅前本店☎0188-34-3151●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ秋北中央店☎0186-49-7161●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ能代ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0185-54-7727 **山形県** ●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ南館店☎0236-43-4843●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ酒田店☎0234-33-1010●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫酒田店☎0234-24-3434●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫鶴岡店☎0235-22-9889●そうご電器㈱YES米沢店☎0238-23-6227 **福島県** ●㈱いわきﾏｲｺﾝｼｮｯﾌﾟ☎0246-23-0513●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ平中央店☎0246-21-8585●ﾗﾊﾞｰｸﾗｵｯｸｽいわき店☎0246-29-2200●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ会津若松店☎0242-28-8484●㈱うすい百貨店ﾃﾞﾝｷ売場☎0249-32-0001●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ郡山ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0249-51-1113●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ粉又電激倉庫福島駅前店☎0245-21-2011 **東京都** ●㈱加登屋ｱｸﾄﾌﾞｯｸｽｻﾝｶﾏﾀ店☎03-3735-1551●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱ﾒﾃﾞｨｱｾﾝﾀｰ☎03-5256-3267●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝECCS本店☎03-3255-4911●ｿﾌﾏｯﾌﾟ東京1号店Chicago2F☎03-3253-9190●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館4F☎03-3251-3100●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館5F☎03-3251-3100●九十九電機㈱ﾊﾟｿｺﾝ本店2F☎03-3253-5599●T･ZONEﾐﾅﾐ☎03-3257-2774●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館6F☎03-3251-3100●㈲文洋堂ｿﾌﾄﾜﾝ☎03-3291-1919●九十九電機㈱ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ館B1F☎03-3253-1899●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷ﾊﾁ公口店☎03-3477-0002●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷東口店☎03-5466-1111●T･ZONE新宿☎03-3342-1901●㈱ﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館池袋東口店☎03-3988-5722●ｿﾌﾄﾋﾟｱ池袋☎03-3985-3268●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館☎03-3984-0002●ﾗｵｯｸｽ㈱三鷹店☎0422-32-3741●㈱ｻﾝ家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機㈱J&P町田店☎0427-23-1313●ﾗｵｯｸｽ㈱調布ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎0424-84-0211●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱東久留米店☎0424-75-6310●㈱ﾑﾗｳﾁｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎0426-42-6211●ﾗｵｯｸｽ㈱吉祥寺店☎0422-21-3471●上新電機㈱J&P立川店☎0425-36-4141 **茨城県** ●㈱ｶｽﾐ家電C-YOUつくば店☎0298-51-1677●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU鹿島1番館☎0299-93-4420●ﾗｵｯｸｽﾏﾙｽｽﾞ取手店☎0297-74-1311●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU取手東店☎0297-72-5760●㈱川又書店駅前店☎0292-31-0102●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU東海店☎0292-87-0370 **栃木県** ●㈱ｺｼﾞﾏK&P宇都宮店☎0286-62-0002●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟDENSHO☎0286-35-2716●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館宇都宮店☎0286-32-5707●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ･ﾂｰﾜﾝ宇都宮戸祭店☎0286-43-7221●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21足利店☎0284-43-1621 **群馬県** ●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21伊勢崎店☎0270-21-3121●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21桐生店☎0277-45-2721●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21高崎店☎0273-26-5221●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館高崎店☎0273-63-6366●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21前橋店☎0272-37-2521●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館前橋店☎0272-35-2266●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21太田店☎0276-45-0721 **埼玉県** ●ﾗｵｯｸｽ㈱南浦和ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎048-861-3111●上新電機㈱越谷店☎048-966-1221●ﾗｵｯｸｽ㈱岩槻店☎048-757-2561●ﾗｵｯｸｽ㈱春日部ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎048-761-9171●ﾗｵｯｸｽ㈱新所沢店☎0429-23-2345●T･ZONE上尾店☎048-774-0511●㈱ﾗﾝｼｽﾃﾑﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟ桃太郎☎048-575-0211●ｿﾌﾏｯﾌﾟ大宮店☎048-648-2011●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館入間店☎0429-65-7266 **千葉県** ●ﾗｵｯｸｽ㈱成田店☎0476-92-1711●ﾗｵｯｸｽPAPA君津店☎0439-52-2011●ﾗｵｯｸｽ㈱市原店ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0436-21-5331●上新電機㈱J&P津田沼店☎0474-72-5211●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館千葉店☎043-245-9371●LAOX船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU柏店☎0471-67-3334●ﾗｵｯｸｽ㈱八千代台店☎0474-85-2261●ﾊｰﾄﾌﾙｲﾝﾃﾘｼﾞｪﾝｽｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾊｳｽきさらず☎0438-23-8466●ﾅｶﾑﾗﾃﾞﾝｷ&C-YOU江戸川台店☎0471-54-5300 **神奈川県** ●㈱ﾀﾞｲｴｰ戸塚店家電ｵｰﾃﾞｨｵ売場☎045-881-1261●㈱ﾀﾞｲｵｰｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎045-903-1985●㈱ﾀﾞｲｵｰICｺｽﾓﾗﾝﾄﾞ鴨居店☎045-473-6233●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ横浜店☎045-320-0002●㈱大丸百貨店LAOX横浜伊勢佐木町店☎045-261-1251●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館厚木☎0462-22-8801●ﾗｵｯｸｽ㈱秦野店☎0463-83-2300●㈱大丸百貨店LAOX･imon川崎店☎044-233-7161●㈱ﾉｼﾞﾏｺﾑﾄﾞｯｸ溝の口店☎044-812-2404●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱相模大野店☎0427-41-7786●上新電機㈱J&P相模原店☎0427-55-2831●㈱ｳｪｰﾌﾞ･ｱｲ大和店☎0462-63-9898●ﾗｵｯｸｽ㈱大和店☎0462-61-2011●㈱ｳｪｰﾌﾞ･ｱｲ湘南台店☎0466-43-1771●ｼｰﾀｼｮｯﾌﾟ藤沢店☎0466-27-9628●長崎屋ｻﾝ家電平塚駅前電化ｾﾝﾀｰ☎0463-23-3810 **山梨県** ●㈱ﾗｲﾌｲﾝﾅｶｺﾞﾐ本店☎0552-24-5431●㈱丹沢電機☎0552-32-5033●㈱ｼｽﾃﾑｲﾝﾅｶｺﾞﾐ昭和店☎0552-75-8800 **新潟県** ●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ☎0255-25-5867●ﾗｵｯｸｽ㈱上越店LAOXEDSS☎0255-22-7341●㈱ﾋﾟｯｸｹﾞｰﾑ館☎025-243-5135●㈱ﾋﾟｯｸｳｲﾝﾄﾞｳｽﾞ館☎025-233-5791●㈱ﾋﾟｯｸｽｰﾊﾟｰﾏﾙﾁﾒﾃﾞｨｱｾﾝﾀｰPiC☎025-245-4545●PCさぽーと☎0258-27-6033●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館長岡西店☎0258-27-5022●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ柏崎店☎0257-21-2503 **愛知県** ●ちくさ正文館書店ﾀｰﾐﾅﾙ店☎052-732-3601●COMPMART大須ﾏﾙﾁﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎052-252-0181●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ名古屋第1ｱﾒ横店☎052-263-1626●ｺﾑﾛｰﾄﾞ上前津本店☎052-263-5828●上新電機㈱J&P大須店☎052-262-1141●三洋堂書店ﾊﾟｿｺﾝｼｸﾞﾏ☎052-251-8334●COMPMART名古屋☎052-589-3000●COMPMART一宮☎0586-26-2351●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ岡崎店☎0564-53-2140●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ岡崎店☎0564-25-5635●COMPMART小牧☎0568-74-0335●ｴｲﾃﾞﾝｽｰﾊﾟｰｴﾚｸﾄﾛﾆｸｽｽﾄｱ西尾店☎0563-57-8211●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔｴｲﾃﾞﾝ知立店☎0566-84-0121●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ東海店☎052-603-2521●COMPMART向山☎0532-64-1231●ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊橋店☎0532-53-9214●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ豊川店☎05338-4-9281●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊田店☎0565-32-3932●COMPMART豊田☎0565-32-9061 **岐阜県** ●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞ岐阜店☎0582-66-0288●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔｺﾝﾌﾟﾏｰﾄ岐阜☎058-296-1091●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ高山店☎0577-32-7071●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ多治見店☎0572-23-5131●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ大垣店☎0584-81-5221●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞﾔﾅｹﾞﾝ岐大店☎05832-7-1111 **静岡県** ●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ沼津店☎0559-23-5700●ｺﾑﾛｰﾄﾞ沼津店☎0559-62-5899●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ国吉田店☎054-263-5900●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ静岡駅前店☎054-255-8819●㈱ﾒﾙﾊﾞ浜松本店☎053-464-8412●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ浜松店☎053-453-0614●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松店☎053-473-3022●上新電機㈱J&P浜松店☎053-457-3711●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松宮竹店☎053-463-3711●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ富士店☎0545-51-7227 **三重県** ●河合無線㈱ELFA電気館☎0596-22-1111●河合無線㈱Bax久居店☎0592-56-6111●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔｴｲﾃﾞﾝときわ店☎0593-54-3961●河合無線㈱上野店☎0595-24-3711●河合無線㈱ｽｰﾊﾟｰｾﾝﾀｰBax電気館☎0592-28-2111●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔｴｲﾃﾞﾝ津店☎0592-38-1061●EIDEN鈴鹿店☎0593-82-4221 **長野県** ●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ小諸店☎0267-25-0011●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔEIDEN松本店☎0263-28-3071●㈱ﾏｲｺﾝﾗﾝﾄﾞ本店☎0268-24-3515●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ諏訪店☎0266-57-1631●ﾗｵｯｸｽﾋﾅﾀ㈱ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0262-37-2221●ﾗｵｯｸｽﾋﾅﾀ㈱川中島店☎0262-86-3161●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ飯田店☎0265-52-6811 **富山県** ●無線ﾊﾟｰﾂ㈱富山ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0764-21-6822 **石川県** ●㈱うつのみや本店B1F☎0762-34-8111●㈱ｱｲﾃﾞｨ☎0762-51-6030●無線ﾊﾟｰﾂ㈱金沢ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0762-31-6822●OAﾊｳｽﾌﾚﾝﾄﾞ☎0762-44-7371●ｻﾝﾐｭｰｼﾞｯｸOAﾌﾟﾗｻﾞ☎0762-48-6131 **福井県** ●3Qｴﾚｷ館敦賀店☎0770-24-0988●ﾀｳﾝｽﾞﾀｹﾍﾞ☎0778-22-9595●ｴｼﾞｿﾝ☎0776-26-2228 **大阪府** ●㈱ﾆﾉﾐﾔPCXTOWN難波店☎06-643-3217●上新電機㈱J&Pﾃｸﾉﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1211●上新電機㈱J&Pﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1511●ﾆﾉｯｸｽｴﾚﾎﾋﾞｰ店☎06-632-2038●㈱ﾆﾉﾐﾔPCXTOWN日本橋店☎06-647-2038●㈱ｿﾌﾏｯﾌﾟ5号店☎06-634-6306●㈱ｿﾌﾏｯﾌﾟ7号店☎06-634-4128●ｴｷｻｲﾄ三番街店☎06-374-3311●上新電機㈱J&P岸和田店☎0724-37-1021●上新電機㈱J&P高槻店☎0726-85-1212●上新電機㈱J&P千里中央店☎06-834-4141●上新電機㈱枚方ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0720-48-1211 **滋賀県** ●OAｼｮｯﾌﾟ☎0775-63-2077 **京都府** ●上新電機㈱J&P京都寺町店☎075-341-3571●ﾀﾆﾔﾏﾑｾﾝやましな電遊館☎075-595-0200●上新電機㈱J&P京都1ばん館☎075-323-1511 **兵庫県** ●㈱星電社三宮本店南館PC-PORT3F☎078-391-8171●上新電機㈱J&Pさんのみや1ばん館☎078-231-2111●上新電機㈱J&P西宮店☎0798-71-1171●㈱ｺﾝﾊﾟｯｸｽ☎0792-94-8244●上新電機㈱J&P姫路店☎0792-22-1221 **奈良県** ●上新電機㈱郡山ｲﾝﾀｰ店☎07435-9-2221●上新電機㈱J&P学園前店☎0742-49-1411●上新電機㈱奈良一番館☎0742-27-1111 **和歌山県** ●上新電機㈱J&P和歌山店☎0734-28-1441 **鳥取県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁ千代水店☎0857-31-2611●㈱ﾀﾞｲｲﾁ米子店☎0859-33-7211 **島根県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁ出雲店☎0853-23-2451●㈱ﾀﾞｲｲﾁ松江店☎0852-23-8611 **岡山県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁ岡山ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎086-227-3011●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおかやま☎0862-23-3274●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ中山下店☎086-223-0230●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ﾌﾟﾗｻﾞﾒﾃﾞｨｵ店☎086-252-4212●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ倉敷2号店☎086-424-1843●㈱ﾀﾞｲｲﾁ倉敷店☎0864-22-2011 **広島県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁ呉ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎0823-25-6511●松本無線ﾊﾟｰﾂ㈱広島店☎082-243-4451●ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ2F☎082-248-4343●PC-遊☎082-241-1359●㈱ﾌﾞﾙｰﾄﾊｲﾊﾟｰﾌﾞﾙｰﾄ五日市店☎082-921-5040●㈱ﾀﾞｲｲﾁ三次店☎08246-3-6121●㈱ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ福山☎0849-21-1200 **山口県** ●ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝｼｰﾓｰﾙしものせき☎0832-31-4797●㈱ﾀﾞｲｲﾁ岩国店☎0827-21-2111●㈱ﾀﾞｲｲﾁ山陽無線☎0839-22-1313●㈱ﾀﾞｲｲﾁ徳山店☎0834-21-1590●㈱ﾀﾞｲｲﾁ防府店☎0835-24-5521●㈱ﾀﾞｲｲﾁ柳井店☎0820-22-5111 **徳島県** ●徳島そごう7F事務機売場㈲ﾀﾑﾗ☎0886-25-4056●㈱ｼﾞｮｲﾒｲﾄ徳島本店☎0886-55-4559 **香川県** ●㈱ｼﾞｮｲﾒｲﾄ高松店☎0878-67-0256●ﾀﾞｲｲﾁ高松ﾊﾟｿｺﾝCiTY☎0878-23-4311●㈴野田屋電機高松店☎0878-51-4545●ICﾗﾝﾄﾞﾆｭｰﾒﾃﾞｨｱ☎0877-62-7563 **愛媛県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁ松山店☎0899-31-6711●㈱ﾒﾙﾊﾞｺﾑﾗﾝﾄﾞ松山☎089-970-5316●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ松山店☎089-935-5848 **高知県** ●㈱ﾒﾙﾊﾞ潮江店☎0888-33-6001●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ桟橋店☎0888-33-3005 **福岡県** ●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくるめ☎0942-38-0111●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱久留米店☎0942-33-7968●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱博多本店☎092-481-7800●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝふくおか☎092-752-0001●㈱寿屋ｴﾚﾃﾞ博多寿屋☎092-281-4411●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝこくら☎093-551-1081●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくろさき☎093-621-3541●㈱ﾀﾞｲｲﾁﾃﾞｵﾆｰ小倉本店☎093-551-6339●ﾊﾟﾙﾃｯｸ小倉駅前店☎093-511-2310 **長崎県** ●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝさせぼ☎0956-22-8660●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ長崎☎0958-28-1188 **熊本県** ●㈱寿屋本荘店ﾏｲｺﾝｺｰﾅｰ☎096-372-5411●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくまもと☎096-322-4180●上新電機㈱J&P熊本店☎096-382-2121●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱熊本店☎096-384-0901 **大分県** ●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおおいた☎0975-32-9396●ｱﾙﾌｧﾃｯｸ大分店☎0975-38-2666 **宮崎県** ●㈱寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝみやざき☎0985-22-8325 **鹿児島県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁﾀﾞｲﾜ鹿屋店☎0994-41-2250●㈱ﾍﾞｽﾄ電器鹿児島ﾊﾟｿｺﾝ館☎0992-23-2081●㈱馬場電機☎0992-22-3131 **沖縄県** ●㈱ﾏｲｸﾛﾌﾟﾗｽ☎098-936-2030●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおきなわ☎098-862-7588

攻城戦

アートディンク発の築城&攻城戦SLG

Blitz Straße
ブリッツシュトラーセ
■アートディンク ■SLG
■9,800円 ■10月18日発売予定

独創的なソフト作りで知られるアートディンクから，ひさびさに独自の新作が登場する。この『ブリッツシュトラーセ』（ドイツ語，邦訳は「電撃街道」あたりか？）は中世時代の名物「城」をテーマにしたSLGだ。

中世欧州風世界の大陸の覇権を手に入れるのが目的だが，そのすべての手段が城をめぐって行なわれるところが特徴だ。たとえば国の収入は，謁見室や大広間など戦闘とは関係ないパーツを増築することによって増え，逆に城の防御力は堀や城壁の建設によって高まるのだ。

もちろん攻める側の手段も多彩で，多種多彩な兵士や攻城兵器が登場し，画面上でリアルタイムにぶつかりあう。SLGファンならずとも注目したい作品だ。（煌竜）

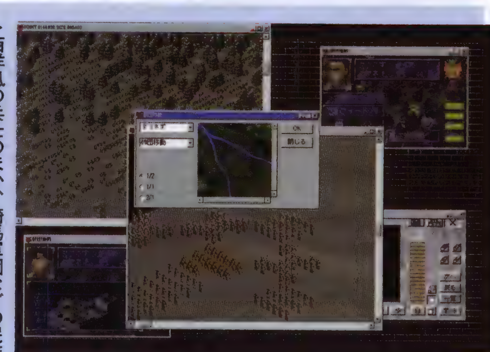


▲城造りがすべての基本。発生するさまざまなイベントに対応しつつ，堅固な城を築いていこう

▼破城槌や攻城塔などの兵器を駆使して城を攻略せよ！ 自分の城の防備を固めることも忘れずに



▶西洋風の兵士のほか，騎馬軍団などの民族性の強い軍勢も登場する



今月の新作

今月もアクション系が多く目につくが，まずはダンジョン・タイプの3Dシューティング・ブームを巻き起こした『ドゥーム』の最新作にして完結編となる『ファイナル・ドゥーム』に注目したい。『ソニックCD』は，東芝のパソコン「ブレッツァ」に付属していたソフトを，ユーザーからの声により独立して販売するものだ。『3Dムービーメーカー』も楽しめそう。

アセンダンシー

8/1 ■ゲームバンク ■SLG
■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］英米で高い人気を博したSF・SLG。さまざまな特徴を持つ21の種族のどれかの指導者となり，技術開発と経済発展，戦争などを行ないつつ，銀河の覇者を目指していく。

▶好戦的だったり，繁殖力にすぐれていたり，種族の特徴はいろいろだ

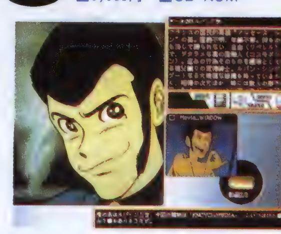




◀平和に文明を拡大するも，侵略によって銀河の覇王となるも自分しだい

ルパン三世 THE FIRST TV SERIES エンサイクロペディア

8/2 ■バップ ■データベース
■5,800円 ■CD-ROM



［Windows3.1から移植］テレビアニメ「ルパン三世」の第1期シリーズのデータを収録したソフト。次元大介の解説による23話のダイジェスト・ムービー，設定資料，エンディング集などを収録。

ウイニングポスト2Plus with パワーアップキット

8/2 ■光栄 ■競馬SLG
■13,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］凝った演出が特徴の競馬SLGを，パワーアップ・キット同梱で移植。本年度からのJRA新番組に完全対応し，過去の名馬が勝ったレースを再現するシナリオ対戦モードも登場。

ぷよぷよ for Windows95

8/2 ■ポーステック ■アクションパズル
■5,800円 ■CD-ROM



［メガドライブから移植］落ちものパズルの定番『ぷよぷよ』のWindows95版。グラフィックが256色に描きなおされたほか，操作性も向上している。Win3.1版をおまけとしてCD-ROM内に添付。

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

8/9 ■セガ ■アクション
■7,800円 ■CD-ROM



［メガドライブから移植］東芝のパソコン「ブレッツァ」に同梱されていた同名ソフトを独立して発売。ギミックに凝ったフィールドを，主人公ソニックをあやつって突破する。スピード感が魅力。

▶家庭用ゲーム機なみのなめらかな操作感覚を再現している





◀背景イラストやアニメーションを楽しめるスクリーンセーバーも付属

ロクス・アルバII～闇の聖母

8/9 ■アルゴラボ ■SLG ■9,800円(予価) ■CD-ROM



詳細な世界設定を持つファンタジーSLGの続編。登場人物の1人，ルカス王子が主人公となり，前作よりシナリオ性や戦術性，イベントが重視されている。立体ヘックス・システムも大幅に強化。

MK(モータルコンバット)3

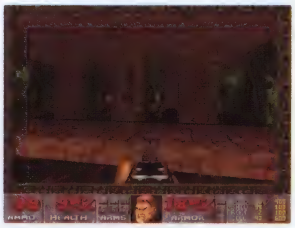
8/22 ■ゲームバンク ■対戦格闘 ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］残虐な描写が話題を呼び，米・英で高い人気を得た対戦格闘ゲーム。地球軍および異世界軍から14キャラが選択可能。8人＋最終ボスの9人が新キャラクターとして登場している。

ファイナル・ドゥーム

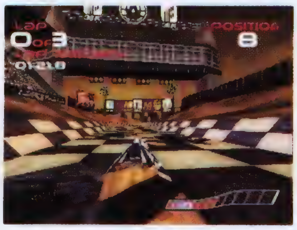
8/22 ■ゲームバンク ■3Dアクション ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］3Dアクション・シューティング・ブームの火つけ役となった名作『ドゥーム』シリーズの完結編。64＋αのステージを，とにかく撃ちまくって突破していく。通信対戦も可能。

ワイプアウト

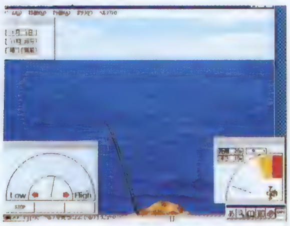
8/22 ■ゲームバンク ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］反重力装置を搭載した車両を駆り，奇抜かつ過激なコースでレースをくり広げる。ジェットコースターのような独自の浮遊感と，有名テクノ・ユニットによるサウンドがウリ。

釣道～海釣り編

8/23 ■システムソフト ■フィッシング ■8,800円(予価) ■CD-ROM



海釣りをテーマにしたSLG。毎月の収入からリールや竿などの道具を購入して仕掛けを作り，自然の状況に注意して50種以上の魚を釣りあげる。年に4度の釣り大会で勝てば賞品や賞金がもらえる。

3Dアトラス

8/30 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］世界各国の農業・経済・エネルギー・環境・人間・自然などに関するデータや，地球の構造や環境問題関係の映像解説など，"地球"についてのあらゆるデータを集めたソフト。

ワールドシリーズベースボール'96

8/30 ■セガ ■野球 ■7,800円(予価) ■CD-ROM



［海外から移植］米国でサターン向けに開発された，大リーグが題材の野球ゲーム。選手たちのデータは実写取り込みをまじえて詳細に再現（トルネード投法もアリ）。多彩なゲームモードも特徴。

アフターケア

タンチー

3/1 ■ゲームバンク ■パズル ■3,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］「シンプルな七つのパーツを組み合わせると奇跡が起きる」という古代中国風のパズルゲーム。段階的にレベルアップする50の幾何学的パズルが用意されている。

アフターケア

メビウスリンク2 ジェットストリーム

4/25 ■すみや ■SLG ■1,980円 ■CD-ROM



宇宙での艦隊戦をテーマにした戦術級SLGのシステム＋新作シナリオ3本，スクリーンセーバーが収録された作品。全国すみや系のレコード店，パソコン店で販売されている（通販にも対応）。

アフターケア

マイクロソフト 3Dムービーメーカー for Windows95

6/28 ■マイクロソフト ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］多数の背景やカメラ・アングル，登場人物とその動きやセリフ，効果音，BGMを組み合わせるだけでカンタンに3Dアニメーションを作れるソフト。専用データ集による拡張が可能。

アフターケア

マルチメディアCD-ROM「Flowers～やさしい風の中で」

7/20 ■エクシング ■エンターテインメント ■2,400円(税込) ■CD-ROM



野に咲く花，外国の家並みをいろどる花，やさしげな花たちのイメージ・フォトなど，心なごませる季節の花々の写真110枚を集めたソフト。スクリーンセーバー機能も付属している。

アフターケア

マルチメディアCD-ROM「悠・大陸ケニア」

7/20 ■エクシング ■エンターテインメント ■2,400円(税込) ■CD-ROM



アフリカ大陸のケニア・サバンナの広大な大自然や，そこに生きる動物や鳥たちの野性に満ちた生態をおさめた写真集。256色版5種類の解像度と，フルカラー版2種の解像度のデータを収録した。

アフターケア

マルチメディアCD-ROM「南の楽園～Resort Island」

7/20 ■エクシング ■エンターテインメント ■2,400円(税込) ■CD-ROM

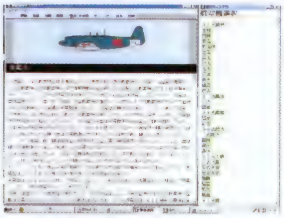


ハワイ，オーストラリア，バリなど，代表的なリゾート地でのイメージ・ショットを中心に収録したソフト。画像一覧表示機能，カンタン操作パネルなど，インターフェイスにも凝っている。

アフターケア

軍事資料データベース1 第二次世界大戦・太平洋編

7/20 ■エクシング ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］太平洋戦争における作戦，兵器，軍事用語などの資料を収録。文中の用語をクリックすると該当項目にジャンプできるなど，操作系も充実している。制作はジェネラル・サポート。

アフターケア

角笛シルエット劇場「やさしいライオン」

7/25 ■リッツ・コンピュート ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



アニメ「アンパンマン」の原作者やなせたかしによる絵本を，影絵劇団「角笛」が上演しCD-ROM化した作品。約30分のムービーのほか，ぬり絵や吹き替え機能を収録。ビデオも同梱されている。

アフターケア

大戦略 for Windows95

7/26 ■システムソフト ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



［Windows3.1から移植］遊びやすさを重視したSLG『大戦略』シリーズの移植版。新規マップ30枚を追加して全80マップになったほか，戦闘シーンの動画にロシア製兵器のCGなどが追加された。

DataBase Windows95新作発売予定表

ゲームバンクが大攻勢。『真サムライ』『ダライアス外伝』『レイヤー・セクション』『闘神伝2』『ゼロ・ディバイド』など，アーケードやPS，海外からの移植作が目白押しだ。『ときメモ』のセーバーも登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月予定	★ウォークラフトII	SLG	SSIトリスター	未定
8月24日	★マルチメディアCD-ROM 「海底探検」(仮)	エンターテインメント	エクシング	〈込〉2,400円
	★マルチメディアCD-ROM 「連合艦隊～華やかなりし頃」	エンターテインメント	エクシング	〈込〉2,400円
8月下旬	★森田のミニゲーム集	オムニバス	毎日コミュニケーションズ	〈込〉4,800円
8月予定	ゾンビウォーズ	アクション	G.A.M.	7,800円
	うさぎなパニックVol.4 ジオ・ライト・ムーン	ARPG	日本ソフテック	未定
夏頃予定	風雅対局 本因坊	囲碁	イマジニア	12,800円
	リターン・ファイアー	SLG	ゲームバンク	9,800円
	★はいぱぁセキュリティーズW(仮)	SLG	パック・イン・ビデオ	未定
	花火職人になろう!	SLG	魔法株式会社	9,800円
9月6日	★あらびあんKID for Windows	アクション	アスキー	4,950円
	ディスクステーション12号	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
	マイホームドリーム2 for Windows95	SLG	ビクターエンタテインメント	9,800円
9月13日	★ザ・コンビニ パワーアップキットVol.1	ユーティリティ	マスターピース	4,900円
9月20日	★バーチャルめもりある	SLG	ガイア・エンタテイメント	8,500円
	★NOëLタスクランチャー(仮)	エンターテインメント	パイオニアLDC	5,800円
	クラシック・ロード4 for Windows95	競馬SLG	ビクターエンタテインメント	9,800円
	★トレインシミュレータ小田急線	SLG	ポニーキャニオン	5,800円
9月27日	エアーマネジメント'96	SLG	光栄	9,800円
	三國志Vパワーアップキット	ユーティリティ	光栄	6,800円
	三國志V withパワーアップキット	SLG	光栄	15,800円
	★ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.1 きらめき宝石箱	スクリーンセーバー	コナミ	4,800円
	サイバーストーム	SLG	シエラ・パイオニア	9,800円
9月予定	ニード・フォー・スピード スペシャル・エディション	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	リトルビッグアドベンチャー for Windows95	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	★ハイパークレイジークライマー+	アクション	日本物産	7,800円
	チューンランドVer.2	教育	富士通パレックス	8,800円
	桃源紀行 for Windows	占い	ロディック	未定
10月予定	★ゴルフ大会	ゴルフ	光栄	9,800円
	★赤川次郎 魔女たちの眠り・完全版	サウンドノベル	パック・イン・ビデオ	6,800円
	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	未定
11月予定	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	マジック・ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円
秋頃予定	★ブリッツストラーセ	SLG	アートディンク	(予) 9,800円
	メタ女 ～府立メタトポロジー大学付属女子高校SP	SLG	ANJIN	未定
	大航海時代III～Costa del Sol	SLG	光栄	9,800円
	★アサルト・リグス	3Dシューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	★アモック	対戦格闘	ゲームバンク	(予) 7,800円
	餓狼伝説3	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	★真サムライスピリッツ ～覇王丸地獄変	対戦格闘	ゲームバンク	(予) 7,800円
	★スペース・インベーダー	シューティング	ゲームバンク	(予) 4,800円
	大逆鱗	RPG	ゲームバンク	7,800円
	★ZPG(ヅィー・ピー・ジー)	3Dアクション	ゲームバンク	(予) 7,800円
	"9"(ナイン)	未定	ゲームバンク	7,800円
	★パズルボブル	パズル	ゲームバンク	(予) 8,800円
	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	9,800円
	ガーゼィの翼	SLG	VIC TOKAI/ハミングバードソフト	未定
	Defcon 5 Windows95エディション(仮)	シューティング	マルチソフト	未定
	Windows95ミステリーセレクションNo.5 黄金の羅針盤	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.6 時を越えた手紙	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
12月予定	パチスロシミュレーター2 for Windows95	パチスロ	ネクストン	9,800円
	★推理バトル! シャーロック・ホームズの挑戦	AVG	PSD	8,800円
96年予定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	棋太平Win95(仮)	将棋	SPS	未定
	軍用機ファイルW.W.II(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	タクティカルタンクコープスDX	SLG	G.A.M.	12,800円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	未定
冬頃予定	★海底大戦争	シューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	★クェイク	3Dアクション	ゲームバンク	(予) 9,800円
	★大決済	SLG	ゲームバンク	(予) 8,800円
冬頃予定	★フォーク・イン・ザ・テイル	AVG	ゲームバンク	(予) 9,800円
	★レイヤー・セクション	シューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	★日本川釣り紀行 ～長良川編(仮)	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	Windows95ミステリーセレクションNo.4 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.7 キス・オブ・マーダー	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
97年春頃予定	★アディダス・パワー・サッカー	サッカー	ゲームバンク	(予) 7,800円
	クレイジー・イヴァン	シューティング	ゲームバンク	7,800円
	★ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	(予) 7,800円
	★ダライアス外伝	シューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	★ツァイト・ガイスト	3Dシューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	★闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	(予) 7,800円
	ベドレム	未定	ゲームバンク	7,800円
	★雷電プロジェクト	シューティング	ゲームバンク	(予) 7,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
未定	スーパーリアルビリヤード	ビリヤード	イマジニア	9,800円
	宝魔ハンター・ライム メモリアルコレクション	エンターテインメント	エクシング	〈込〉1,980円
	フライトアンリミテッド	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	★エリア51	ガンシューティング	ゲームバンク	未定
	★スコーチャー	レーシング	ゲームバンク	7,800円
	★ラスト・エクスプレス	AVG	ゲームバンク	9,800円
	ゲーム日本史 ～革命児・織田信長	教育	光栄	7,800円
	ゲーム日本史 ～天下人・秀吉と家康	教育	光栄	7,800円
	★ぷよぷよ通(仮)	アクションパズル	コンパイル	未定
	セガラリー・チャンピオンシップ(仮)	レーシング	セガ	未定
	バーチャコップ	ガンシューティング	セガ	未定
	マンクスTT(仮)	レーシング	セガ	未定
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL	未定
	★ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	★キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	チェック・シックス3(仮)	フライトSLG	ペガサスジャパン	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●DOOM II Windows95版(イマジニア)5月→5月31日●ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ(アテイン)6月中旬→6月13日●ザ・リアル・ディール(イマジニア)5月17日→5月24日●アローン・イン・ザ・ダーク3 for Windows95(エレクトロニック・アーツ・ビクター)6月→6月21日●テオ～もうひとつの地球～フィンフィン(富士通パレックス)6月28日→11月15日●マラソン2～デュランダル(アテイン)7月29日→8月中旬●メルティ・キューブ(イマジニア)6月28日→7月26日●レベル・アサルトII Win95ネイティブ日本語版(マイクロマウス)7月中旬→7月下旬●プリンセスメーカー2 for Windows95(ガイナックス)7月→8月●アースシージIIスカイホース(シエラ・パイオニア)7月26日→7月下旬●デイトナUSA(セガ)7月26日→8月上旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号で掲載した「Windows95将棋最強2」記事中に，メディアが3.5'2HDとありましたが，これはCD-ROMの誤りでした。ここに訂正し，お詫びいたします。



Windows3.1

WINDOWS3.1

白いジャングル

たぎるパッション，燃える魂！ レスラー様のお通りだ!!

プロレス。それは戦士たちの魂の叫び。鍛えられた肉体と己がプライドとがぶつかりあい，弾けとぶ人生の縮図。そんなプロレスが，もっとも情熱に満ちあふれていた時代――'80年代初頭，古き時代は終わりを告げ，プロレス界は群雄割拠の戦乱の渦へと巻き込まれていく。プレイヤーは当時のような血液が沸騰するほどの興奮がない現代のプロレスに，不満を抱くプロレス者の1人。そんなプレイヤーが1980年にタイムスリップし，とあるプロレス団体の社長になったところからゲームははじまる。

あらかじめ書いておくと，このゲームは相当に熱烈なプロレス・ファンでなければ，とてもついていけないだろう。現在とある団体のエースが，昔は全然方向性のちがう団体に所属していたとか，当時のさまざまな予備知識がなければ，普通に遊ぶのもかなりキビシイ。逆に言えば，それほどマニアックさかげんが群を抜いているので，“プロレス者”にとってはうれしいかぎりだろう。

プロレス団体の社長という稼業は，非常にいそがしい。プロレスというものが一種のショーであるかぎり，興業というものを成り立たせなければならない。そのためには，ファンが期待するマッチメイクをし，レスラーを育て，ときには引き抜き，裏工作，借金，ギャラの遅配など，プロレス界を盛り上げるという大義名分のために，さまざまな手を使わなければならない。たまらなく人間臭い時代の中を，理想を振りかざして生き抜かねばならないのだ。（山田真也）



人生プロレス
■プロフォースシステム　■プロレスSLG
■8,800円　■発売中
※Windows95対応

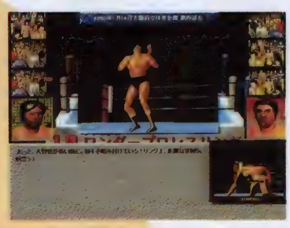
世界で一番ワガママな人種，それがプロレスラーだ!!



▲晴れの舞台でどんな自己表現をするのか？　闘いこそが芸術なのだ



◀海外遠征は選手の才能を開花させる。遠征先には“神様の家”なんてところも（笑）



◀レスラーとて人間，キレるときにはキレる。ヘタをすると謀反や離脱の危機も……？



▶プロレス界は常時問題だらけ。理想の実現はむずかしい



◀マッチメイクは，レスラー心理にも影響するので慎重に

明日のプロレス界を担うのは，どいつらだ？

ニューワールドプロレス



▲アルフレッド石井率いる団体。“過激なプロレス”を標榜する，時代の牽引車だ

オールイースタンプロレス

▼グレート平田がトップの正統派プロレス団体。実力派の外人を多数来日させている



IWE（アイダブルイー）



▲グランド中川がエースの老舗団体。通好みのレスラーが多いが，興業的には苦戦

今月の新作

先月にくらべると，タイトル数はちょっと少なめだが，移植作を中心にいろいろなジャンルのソフトがまんべんなくリリースされる。スクリーンセーバーや素材集も，さまざまなジャンルのものがそろっており，好みにあわせて選べるのがうれしい。教育ソフトでは，セガが発売しているキッズ・コンピュータ「ピコ」からの移植作が登場している。

Windows95対応

銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Windows

8/2　■ボーステック　■スクリーンセーバー
■5,800円　■CD-ROM



小説やアニメで人気の「銀河英雄伝説」を題材としたスクリーンセーバー。CGアニメのセーバー11タイプと壁紙50点以上を収録，「銀英伝」シューティング・ゲームなどのおまけもついている。

ウイニングポスト2Plus パワーアップキット

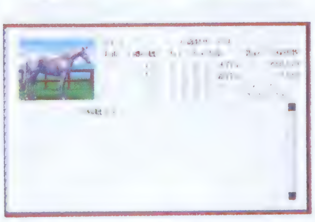
8/2　■光栄　■ユーティリティ
■5,800円/13,800円(本体同梱)　■CD-ROM



同名競馬SLGの世界をより広げるユーティリティ。「NHKマイルカップ」「高松宮杯」「秋華賞」といった'96年度からはじまったレースに対応，イベントの追加やシナリオ対戦などを新設した。

ウイニングポストwithパワーアップキット＆ウイニングポスト2Plus withパワーアップキット

8/2　■光栄　■競馬SLG
■17,800円　■CD-ROM(2枚組)



競馬ファンに人気の競馬SLGの第1作・第2作の本体に，それぞれのユーティリティ・ソフトを同梱した特別限定版。最新のデータに対応しているほか，よりリアルに馬主体験ができる機能を追加。

三國志英傑伝&三國志孔明伝

8/2 ■光栄 ■RPG ■16,800円 ■CD-ROM(2枚組)



「三國志演義」をもとにした，光栄の「英傑伝」シリーズ2作の特別パック。部隊単位での戦闘がSLG，イベントが発生する部分がRPGとなる。進行によっては，オリジナル・ストーリーも展開。

Windows95対応

パチンコ道場 for Windows

8/9 ■アスキー ■パチンコ ■5,550円 ■CD-ROM

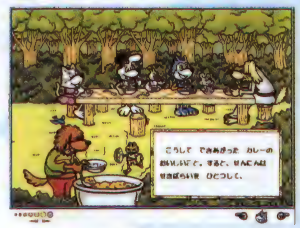


CRパチンコ機をリアルに表現した体感パチンコ。用意された8機種のリーチ・パターンや確率の状況，釘のぐあいなどの研究ができ，好きな絵や写真をはりつけたオリジナルの台を作ることもできる。

Windows95対応

ペッパーとゆかいななかま ～カレーせんにんをさがせ

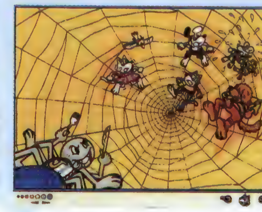
8/10 ■三浦印刷 ■教育 ■5,300円 ■CD-ROM



[Macintoshから移植] ジャングルの奥に住むカレー仙人に会いにいく冒険を楽しみながらカレーの作りかたが学べるソフト。22種類の香辛料データと，料理記者の岸　朝子によるレシピを収録。



▶いろいろな食材を使った，カラフルなカレーの作りかたも収録されているぞ



◀カレーをもとめてジャングルへ。中ではワクワクするような冒険が待ち受ける

Windows95対応

シヴァース

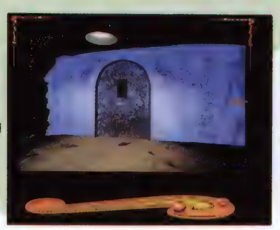
8/23 ■シエラ・バイオニア ■AVG ■9,800円(予価) ■CD-ROM



[海外から移植] 「奇妙と奇怪の博物館」に閉じ込められた少年が，悪霊をツボに封印しつつ館内のパズルを解き明かし，脱出を目指すアドベンチャー。不思議な品々に関するデータベースにもなる。



▶悪霊を封じ込めるには，特定の組み合わせのツボとフタが必要になる

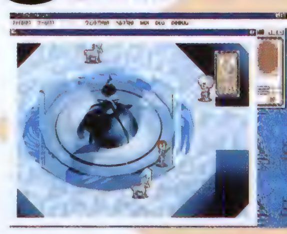


◀古代宗教の呪われた品や神話に関するものなど，陳列物はいずれも奇異なもの

Windows95対応

サイレント・ノヴァ

8月 ■風雅システム ■SLG ■9,800円(予価) ■CD-ROM



冒険にあこがれる高校生・アシュレイが，発見されて間もない惑星ノヴァに秘められた謎にまつわる事件に巻き込まれていく。ファンタジー世界のようなキャラを相手に戦うSLG。



▶主人公は惑星ノヴァで行なわれるサバイバル・ゲームが目当てだったが……



◀ノヴァの生態系は，近来でありながらファンタジー風のものになっている

Windows95対応

リップス・ザ・エージェント#2 ～ショーほど過酷な商売はない

8/25 ■バンダイビジュアル ■デジタルブック ■5,800円 ■CD-ROM



[Macintoshから移植] 超国家的特権を持つ保険会社のエージェント，愛と遊の活躍を描くデジタルコミックの第2弾。前作の不始末でクビを切られた2人が，生活のためミュージカルに挑戦する。

アフターケア／Windows95対応

モダンアートコレクション アメリカビジョン

7/5 ■NECインターチャネル ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



[海外から移植] オキーフ，ホッパー，ポロック，リキテンシュタインなど，20世紀を代表するアメリカン・アーティストの作品189点を収録したミュージアム・ソフト。作者解説などが参照できる。

アフターケア／Windows95対応

クリック&プレイ ゲームコレクション

7/10 ■富士通パレックス ■オムニバス ■2,400円 ■CD-ROM



誰でも手軽にオリジナル・ゲームが作れるツールソフト『クリック&プレイ』の作品コンテストに寄せられた優秀作50本を収録。同名ソフトの体験版とガイドブックも同梱されている。

アフターケア／Windows95対応

ママはぽよぽよザウルスがお好き スクリーンセーバー

7/12 ■マイクロビジョン ■スクリーンセーバー ■4,000円 ■CD-ROM



わんぱくなヒョウガ，ジュラ兄妹と両親のコミカルな日常を描いたコミックのスクリーンセーバー。18種類のセーバーと75枚の壁紙，オープニング&エンディング映像とBGMが収録されている。

アフターケア／Windows95対応

ガメラ コレクション

7/12 ■イマジニア ■データベース ■12,800円 ■CD-ROM(3枚組)



特撮映画のデータベース『ガメラ～大怪獣空中決戦～デジタルアーカイブ』『大怪獣ガメラ』『大魔人』の3作品をセットにした特別限定パック。非売品の「G2公式完全攻略ハンドブック」つき。

アフターケア／Windows95対応

リップス・ザ・エージェント#1 ～くちびるは危険な香り

7/25 ■バンダイビジュアル ■デジタルブック ■5,800円 ■CD-ROM



[Macintoshから移植] 近未来，巨大な力を持った保険会社「LIP」の特殊エージェントである愛と遊が活躍するトーキング・コミック。超国家的権力があたえられた2人が，縦横無尽の活躍を見せる。

アフターケア／Windows95対応

図形認識

7/26 ■イマジニア ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



キッズ・コンピュータ「ピコ」で発売された“左脳開発シリーズ”のパソコン版。まちがいさがしや絵の記憶など，図形を題材にした問題で，子供の集中力・注意力を養う。4科目＋模擬試験つき。

アフターケア／Windows95対応

数量計算

7/26 ■イマジニア ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM



有名小学校の受験対策を目的とした“左脳開発シリーズ”第2弾。数の数えかた・見わけかたから，加減乗除の基本までが学べる。監修には東京大学名誉教授の竹内　均があたっている。

ハイブリッド Windows & Macintosh

HYBRID

今月は純然たるゲームが少なく，教育やエンターテインメントが大半を占めている。その中で，絵と音楽のバランスが絶妙な『DAHLIA』シリーズに注目したい。

Windows95対応／通信販売

カプコン・オリジナルスクリーンセーバー

8／1 ■ガイア・アソシエイツ ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■CD-ROM



『ストZERO2』『ヴァンパイア ハンター』『サイバーボッツ』のキャラが登場するセーバー，時計，素材集。通販のみで，申し込みはインターネットhttp://www.gaiaweb.com/capcom/まで。

Windows95対応

チリチリらんど世界編

8／2 ■NECインターチャネル ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM



［PC-98から移植］クイズに答えながら世界各国を旅し，世界地理に関する知識を学ぶエデュテインメント。各国の首都・面積・産業など，あらゆるデータが網羅されている。出題数は約1,000問。

Windows95対応

DAHLIA Vol.1「ちちばなれ」

8／7 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



イラストレーターのほししんいちと，ミュージシャンの中原信雄（ヤプーズ）・矢口博康（元リアルフィッシュ）によるコラボレーション作品。異色の顔合わせによる音と映像の融和が堪能できる。



Windows95対応

ゴジラと仲間たち ～かいじゅう島はおおさわぎ なぞなぞ大決戦

8／8 ■MIZUKI ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



デフォルメされたゴジラ＆仲間たちとなぞなぞで楽しみながら，生活に関する常識，マナーが学べるエデュテインメント・ソフト。大人でも意外と知らない知識が学べる。対象年齢は3～7歳。

Windows95対応

知床～山と海の聖域

8／8 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円（税込） ■CD-ROM



北海道の北東部に位置する，山と海に囲まれた知床半島の四季の姿や動・植物のデータをおさめたソフト。羅臼岳をはじめとする雄大な自然の姿が見られる。BGMには名曲「知床旅情」も収録。

指輪ホテル

8／14 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■5,800円（予価） ■CD-ROM

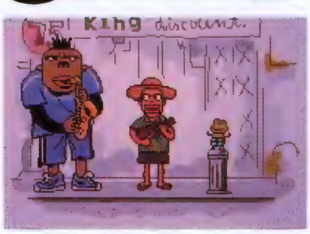


妖しく美しいヌード・パフォーマンス劇団「指輪ホテル」が監修するソフト。魔可不思議な運命空間を所有する仮想ホテル「指輪ホテル」の各部屋で，甘美な思い出を体感する。同劇団の歴史も収録。

Windows95対応

ウクレレマン in the City

8／23 ■オラシオン／NECインターチャネル ■エンターテインメント ■1,800円 ■CD-ROM



以前フジテレビの夏のキャラクターだったウクレレマンが，マンハッタンのストリートでセッションをくり広げるエンターテインメント・ソフト。テーマソングの作詞・作曲は近田春夫。

Windows95対応

ミュージックアイランドLite プロコフィエフ「ピーターと狼」

8／28 ■オラシオン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］クラシックの名曲が，ファンタジックなアニメーションと一体になった音楽ソフト。子どもにも親しみやすい「ピーターと狼」を，豪華キャストによる音声で表現。

Windows95対応

ミュージックアイランドLite チャイコフスキー「くるみわり人形」

8／28 ■オラシオン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］同名シリーズ第2弾は，バレエの名作「くるみわり人形」。オーケストラの演奏にあわせたアニメーションとナレーションで，子どもにもわかりやすくストーリーを解説する。

Windows95対応

ミュージックアイランドLite ヴィヴァルディ「四季」

8／28 ■オラシオン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］同名シリーズ第3弾は，おなじみの「四季」。作曲者ヴィヴァルディの紹介やほかの作品の解説，さらに曲の主題や楽器を題材にしたクイズなどが盛り込まれている。

Windows95対応

ミュージックアイランドLite サン＝サーンス「動物の謝肉祭」

8／28 ■オラシオン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］シリーズ第4弾。ミニゲームやスペシャル・コーナーなどで「動物の謝肉祭」を学べる。なお，シリーズ全作品ともに，ピアノ・バージョンも同時に収録されている。

Windows95対応

秋の星座・冬の星座 ～夜空の美術館Vol.2

8／29 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円（税込） ■CD-ROM



秋と冬の33星座を高画質フォト110枚とイラスト33点で紹介する写真集。星座の見つけかたや星座にまつわるギリシャ神話，星の一生の解説などを収録している。BGMは静かなピアノ・サウンド9曲。

Windows95対応

夢の車窓から ～世界鉄道旅行Vol.3

8／29 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円（税込） ■CD-ROM

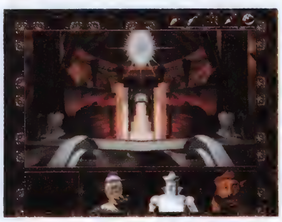


世界の鉄道とその風景を紹介する同名シリーズ第3弾。超豪華列車・オリエント急行でのベニス～ロンドン1,700kmの旅を中心に，マレー半島やカナダ大陸横断，ニュージーランド鉄道紀行などを収録。

Windows95対応

イエローブリックロードII

8／30 ■シナジー幾何学 ■AVG ■5,300円 ■CD-ROM（2枚組）



「オズの魔法使い」をモチーフとした3Dアドベンチャーの完結編。西の魔女によって水晶の中に閉じ込められた王女グリンダを救うべく，かかし男や気弱なライオンなどおなじみのキャラが活躍する。

Windows95対応

ザークのアラスカ探検

8／下 ■インフィニシス ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］アメリカ最北の州・アラスカの自然と，そこに生きる動植物のデータを収録したソフト。35種類の動物と18種類の植物の情報が参照でき，生態が観察できるモードもある。

Windows95対応

H

8月 ■ガイナックス ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM

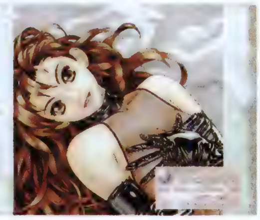


イラストレーターの今井ひずるが描く，性格が悪い天使子と気弱な悪魔子のマルチ・ストーリー・コミック。随所にミニゲームが盛り込まれており，勝つと美しいグラフィックが堪能できる。

Windows95対応

唯登詩樹・電脳画廊Vol.1

8月 ■ガイナックス ■エンターテインメント ■9,800円 ■CD-ROM

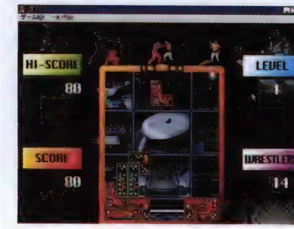


かわいい女性キャラとSF風のストーリーで人気の作家・唯登詩樹のCGイラストを120点以上収録したデジタル画集。イラストを切り貼りして，自分だけの女の子を作りだす機能もついている。

アフターケア／Windows95対応

レスラーキャラクター・スーパーボックス

5／31 ■大阪ナツメ ■素材集 ■4,800円 ■CD-ROM



実際のゲームでも使用された，プロレスラー・キャラ30人のポーズ集やデータベース，効果音などを収録した著作権フリーソフト。落ちものパズル風の「プロプロ・ゲーム」も楽しめる。

アフターケア／Windows95対応

ポンキッキーズCD-ROM4巻パック

7／2 ■ジャストシステム ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM（4枚組）



発売中の『ポンキッキーズCD-ROM もじもじワープロ』『かぞえてポン！』などの4作品をまとめた特別限定パック。特典としてガチャピン，ムックの特製ビニール・パックとキーホルダーつき。

アフターケア／Windows95対応

digital GIPS第2号

6／29 ■エクシング ■ディスクマガジン ■1,000円（税込） ■CD-ROM



さまざまなカルチャーの記事が収録されたデジタル・マガジン。第2号の特集は，ヘビー級の格闘技大会“K-1グランプリ”。ほか，'96クラリオン・ガールの泉　尚子のグラビアなどが楽しめる。

アフターケア／Windows95対応

図鑑おもしろ博士第1巻 昆虫1～甲虫編

7／5 ■NECインターチャネル ■図鑑 ■4,800円 ■CD-ROM



四季のなかに生きる200種類の甲虫の生態が学べる図鑑ソフト。昆虫に関するクイズ300問や，飼育SLG「カブト虫を育てよう」，昆虫採集ゲーム「オオクワガタをさがせ」などを収録している。

アフターケア／Windows95対応

ウルトラマンのおんぷでプー

7／26 ■MIZUKI ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

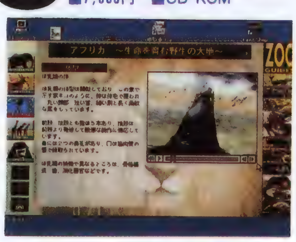


デフォルメされたウルトラマンや怪獣たちと楽しく遊びながら音階，メロディ，リズムが身につけられるソフト。ゲームモードでは，音階や五線譜の見かたなどを視覚と聴覚で学べる。

アフターケア／Windows95対応

アフリカ～生命を育む野生の大地

7／10 ■シー・ピー・セニット ■図鑑 ■7,800円 ■CD-ROM



アフリカの広大な大地に生きる哺乳動物の姿を収録した動物図鑑。貴重な写真やビデオ映像を多数使用し，各科別に哺乳動物の生態を紹介する。英語ナレーションに対する日本語字幕つき。

アフターケア／Windows95対応

バッドばつ丸「ゴージャスタウンは大さわぎ！」

7／5 ■サンリオ ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM



サンリオの人気キャラクター，バッドばつ丸とその仲間たちが，ゴージャスタウンで遊ぶオムニバス・ゲーム。6種類のミニゲームが楽しめる。特典として，オリジナル文房具が同梱されている。

アフターケア／Windows95対応

オーシャンライフ～グレートバリアリーフ編

7／26 ■富士通パレックス ■教育 ■8,500円 ■CD-ROM



色とりどりの熱帯魚の生態と，その周辺環境を収録した同名シリーズの第2弾。今回は世界最大の珊瑚礁を誇る，オーストラリアのグレートバリアリーフを舞台に，仮想ダイバー体験ができる。

アフターケア／Windows95 & Macintosh

きらめきセーラーメモリーズ

7／27 ■エム・ビー・テクノロジー ■素材集 ■4,900円 ■CD-ROM



根強い人気のアニメ「美少女戦士セーラームーン」のデスクトップ・アクセサリー集。壁紙集やセリフ，効果音は，主要キャラだけでなく脇役や敵キャラなどのものまで収録している。

アフターケア

前田　愛「歯医者とわたしとみずねずみ」

7／29 ■インナーブレイン ■写真集 ■3,980円 ■CD-ROM

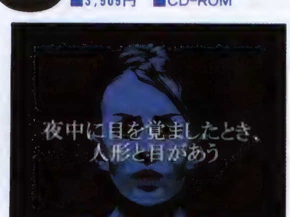


FUTURE GIRLレーベル第5弾は，テレビなどで活躍中の中学生アイドル・前田　愛が主人公。浮島で船の見張り番をする少女が，月に一度だけ歯医者に通う自由な時間を満喫するという物語。

アフターケア

909の恐怖

7／31 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,909円 ■CD-ROM



数多く用意されたサイコ・スリラー・ストーリーを読んでいくソフト。オート・ランダム・アクセスやラジオボイス・モードなどで，手軽に恐怖世界が体験できる。深夜にプレイすると特別モードに。

アフターケア

梨元　勝の㊙芸能手帖

7／31 ■インナーブレイン ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM



芸能記者暦20年を超える梨元　勝の極秘メモ帳の中身を公開，芸能界の裏話や人間像が浮き彫りにされるデータベース・ソフト。業界用語集や，話題の中心人物たちの“らくがお”も収録している。

アフターケア／Windows95対応

ドギー

7／上 ■バショウハウス ■エンターテインメント ■1,800円 ■CD-ROM



白黒ブチのちょっとエッチな犬・ドギーの何気ない日常である5日間を描いたインタラクティブ・コミック。12ピースの神経衰弱をクリアすると，ドギーの生活の1コマがかいま見られる。

DataBase Windows 3.1&ハイブリッド新作発売予定表

教育ソフトを中心として，新作が大量にエントリー。「天地無用！ごくらくCD-ROM」「エヴァンゲリオンコレクターズディスク」シリーズの新作も発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1				
9月27日	三國志Ⅴパワーアップキット	ユーティリティ	光栄	6,800円／15,800円
10月1日	★Twain	カードゲーム	学漫	2,980円
	★へのかっぱ	教育	学漫	2,980円
秋頃予定	提督の決断Ⅲパワーアップキット	ユーティリティ	光栄	6,800円／15,800円
96年予定	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
	日本棋院の定石大事典	囲碁	電脳商会	19,800円
▼Windows3.1／Windows95両対応				
8月下旬	★まるごとナースエンジェルりりかSOS	スクリーンセーバー	インナーブレイン	3,980円
	キャッズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	3,800円
	★幻想動物館	図鑑	広美	未定
	死活大百科II	囲碁	毎日コミュニケーションズ	〈込〉9,500円
8月予定	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
夏頃予定	アクションパズル(仮)	アクションパズル	ウィズ	(予) 7,800円
	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
9月6日	ハイパーランド1動物の世界	教育	富士通パレックス	(予) 5,800円
9月13日	★まるごとかんぺきパンダコパンダ	エンターテインメント	インナーブレイン	〈込〉6,400円
9月20日	★天地無用！ごくらくCD-ROM 3	データベース	パイオニアLDC	7,800円
9月25日	サイレント・メビウス～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
9月下旬	ジャングルマスター for Windows	SLG	ありがた屋	9,700円
	ザークの大冒険～パターンを探せ	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	マジカルミュージックファクトリー	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
9月予定	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	サンドイッチの鉄人	アクションパズル	WittyWolf	未定
	しゅっぽっぽII～東日本編	アクションパズル	WittyWolf	6,800円
	プラネット・タクシー	教育	NECインターチャネル	4,500円
	天城紫苑	AVG	サンソフト	未定
	パーティーリーダー3	SLG	超越数理学研究所	6,800円
	グランプリマネージャー	レーシング	メディアクエスト	9,800円
10月25日	シティハンター ザ・シークレット・サービス	AVG	ユタカ	9,800円
10月中旬	ウィジェット・ワークショップ	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	世界の車窓から[IV]イギリス編	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
10月下旬	★政界立志伝Part 2 (仮)	SLG	ジーアンドエフ	未定
	ウキウキ釣り天国3～人魚島のボート釣り	フィッシング	テイチク	5,800円
	チャンアローン・ゴーズ・トゥ・プレイランド	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
10月予定	デジタル・ネンド	エンターテインメント	アスク	12,800円
	ポップアップ・メーカー	エンターテインメント	アスク	12,800円
	ポップショップvol.1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	★クローン・レンジャー～盗まれたDNA	AVG	ヴァージンインタラクティブ	8,800円
	ぷるんぱIII～ジージーモンスターのおおあばれ	教育	Witty Wolf	未定
	レジオゾーン	シューティング	ケイエスエス	11,400円
	★チャガロンとでかけよう	教育	富士通パレックス	6,600円
	シヴィライゼーションII	SLG	メディアクエスト	9,800円
11月中旬	音楽の散歩道	エンターテインメント	富士通パレックス	(予) 6,500円
11月下旬	世界の車窓から[V]世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
11月予定	ライトハウス	AVG	シエラ・パイオニア	未定
	MISS～白夜に舞う天使たち(仮)	AVG	テイチク	5,800円
秋頃予定	★シンカ日本語版	エンターテインメント	インタープログ	8,800円
	BM(仮)	SLG	ウィズ	未定
	インディ・ジョーンズ デスクトップアドベンチャー日本語版	パズル	マイクロマウス	5,500円
12月予定	麻雀メモリーズ(仮)	麻雀	ウィザード	8,800円
年末予定	★3Dウルトラピンボール2 クリープ・ナイト	ピンボール	シエラ・パイオニア	未定
	★トロフィー・バス2	フィッシング	シエラ・パイオニア	未定
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
96年予定	★ルクソールの謎日本語版	AVG	インタープログ	未定
	海をこえたら	パズル	WittyWolf	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	未定
	麻雀天龍	麻雀	ポーステック	未定
	野球道3	野球SLG	日本クリエイト	未定
97年1月予定	★失われた文明～巨石文明への旅	エンターテインメント	富士通パレックス	6,600円
97年春頃予定	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
97年夏頃予定	ツタンカーメンの遺言	AVG	ウィザード	未定
97年予定	★ファンタズム2	AVG	シエラ・パイオニア	未定
未定	★ひょっこりひょうたん島 海賊の巻Vol.2	エンターテインメント	NECインターチャネル	未定
	マルチメディア人体「ダ・ヴィンチを救え！」	教育	NECインターチャネル	15,800円
	エコー・ザ・ドルフィン	アクション	セガ	未定
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ ザ スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	セガ	未定
	アマランスIV for Windows	RPG	風雅システム	未定
▼ハイブリッド				
8月30日	★前田亜季「FLY TO THE SKYSCRAPER」(仮)	写真集	インナーブレイン	3,980円
8月下旬	★元祖ひるゲー「かけそば一代記」(仮)	アクション	インナーブレイン	3,980円
9月6日	★ボイスグラフィーVol.1 丹下 桜(仮)	ボイス集	翔泳社	(予) 4,800円
	★ボイスグラフィーVol.2 永島由子(仮)	ボイス集	翔泳社	(予) 4,800円
	★ボイスグラフィーVol.3 大野まりな(仮)	ボイス集	翔泳社	(予) 4,800円
9月予定	★デジグ・シリーズ アクア(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	(予) 3,980円
	★デジグ・シリーズ ティン・トイ(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	(予) 3,980円
10月予定	★デジグ・シリーズ サファリ(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	(予) 3,980円
	★デジグ・シリーズ ニューヨーク(仮)	パズル	増田屋コーポレーション	(予) 3,980円
97年1月予定	CYLICA	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
▼Windows95対応ハイブリッド				
8月7日	DAHLIA Vol.2	エンターテインメント	東芝EMI	5,800円
8月9日	★おはなしの森①	教育	マルチソフト	4,800円
8月30日	★新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.4	素材集	ガイナックス	6,800円
夏頃予定	イエロー Colors of YELLOW	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
9月1日	★人格図鑑	エンターテインメント	マックザウルス	14,800円
9月6日	★図鑑おもしろ博士第2巻 昆虫2～トンボ・バッタ編	図鑑	NECインターチャネル	4,800円
9月12日	100万円クイズハンター	クイズ	富士通パソコンシステムズ	6,660円
9月13日	★ワンタンとワンコのマンガで学ぶ小学算数完全制覇 小4シリーズ2	教育	富士通パレックス	3,980円
9月27日	INDY II (仮)	レーシング	シエラ・パイオニア	9,800円
	★レッスルライフ	カードゲーム	プロフォースシステム	3,800円
	オーシャンライフ～ミクロネシア編	教養	富士通パレックス	8,500円
	★ワンタンとワンコのもっと知りたいふしぎ理科 小3シリーズ2	教育	富士通パレックス	3,980円
	ウルトラマンとかずあそび(仮)	教育	MIZUKI	5,800円
9月下旬	世界の蝶～極彩色の妖精たち	図鑑	シー・ピー・セニット	7,800円
9月予定	★シリコンスクリーム	AVG	NECインターチャネル	7,800円
	日本の城	データベース	マルチソフト	(予) 5,800円
	ワシタカ(仮)	データベース	マルチソフト	未定
10月4日	★ザ・レジデンツ・バッド・デイ・オン・ザ・ミッドウェイ	AVG	シナジー幾何学	5,800円
10月25日	高田明美作品集2～パトレイバー編(仮)	画集	バンダイビジュアル	9,800円
	ゴジラと仲間たち～かいじゅう島はおおさわぎ なぜなに?大進撃	教育	MIZUKI	5,800円
10月下旬	★ピングとポンダの 愉快なミュージックファクトリ	教育	富士通パレックス	6,600円
	ロストマヤ～古代マヤ文明の遺跡	教養	富士通パレックス	6,500円
10月予定	★オベリスク	AVG	NECインターチャネル	未定
	全国高等学校クイズ選手権	クイズ	富士通パソコンシステムズ	未定
	のりピーの「ともだち100人できるかな?!」 語学編	教育	富士通パソコンシステムズ	(予) 5,500円
11月29日	ウルトラマンと星空たんけん(仮)	教育	MIZUKI	5,800円
11月下旬	★イマジネーションステーション	教育	富士通パレックス	6,600円
11月中旬	★ワンダー大陸オーストラリア	エンターテインメント	富士通パレックス	3,800円
秋頃予定	★アニメ中学歴史	教育	アドウィン	未定
	★ワンツーアニマル	教育	アドウィン	未定
	バンド魂	SLG	NECインターチャネル	未定
	沖縄諸島(仮)	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	落田洋子～ミューズの果実 絵画と音楽のくに(仮)	画集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	オルカ物語(仮)	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	雲の信号～イーハトーブ詩画集(仮)	画集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	★黒ひげ危機一髪	エンターテインメント	トミー	3,500円
	★ジャンプスタート トドラー	教育	トミー	5,800円
	★ジャンプスタート プリスクール	教育	トミー	5,800円
	★電車だいすきプラレールワールド	教育	トミー	5,800円
	★かずのえほん	教育	富士通大阪ソフトウェアラボラトリ	7,800円
12月6日	ゴジラと仲間たち～かいじゅう島はおおさわぎ もじもじ大作戦!!	教育	MIZUKI	5,800円
97年2月予定	★オーシャンライフ～カリブ編	教養	富士通パレックス	8,500円
未定	ゴールド Colors of GOLD	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	白神山地	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	パープル Colors of PURPLE	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	メタリック Colors of METALLIC	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
▼Windows95専用ハイブリッド				
9月予定	ロンメル装甲師団1941	SLG	グラムス	9,800円
11月中旬	★失われた文明～巨石文明への旅	エンターテインメント	富士通パレックス	6,600円
冬頃予定	スターリングラード	SLG	グラムス	9,800円
	D-DAY	SLG	グラムス	9,800円

■[Windows3.1]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エキスパート・クイズショー日本語版(誠和システムズ)6月下旬→未定●スライドショー セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●SKI制服向上委員会 2.正義の味方参上！編(広美)7月下旬→8月下旬●ファーランドストーリー天使の涙(TGL)未定●「占都物語」その1(アリアドネ メディア)6月下旬→秋頃●メタモル・パニックDOKIDOKI妖魔バスターズ!!(ファミリーソフト)7月12日→7月19日●ダスト(エフツウ)6月下旬→9月●ミラクルワールド(ウィザード)6月／8,800円→8月9日／7,800円●雀風2ダッシュ for Windows(日本ソフテック)7月下旬→8月8日●ベティ・ブープ スクリーンセイバー(ユタカ)6月25日→7月13日●ふるさとむかしあそび・自然編(ダットジャパン販売)7月下旬→8月下旬●アイドル防衛隊ハミングバードデータベース(広美)7月下旬→8月中旬●スーパーパドック(毎日コミュニケーションズ)5月下旬→5月31日●さんすう123(SSIトリスター)6月21日→7月20日●まるごとままごと(SSIトリスター)6月21日→7月20日●動物博士のアニマル・ショートストーリー2 Windows版(毎日コミュニケーションズ)7月中旬●デジタルプラレール(トミー)7月中旬→8月2日

■[ハイブリッド]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●チャドウィック～さらわれたタマゴを救え！(マルチソフト)夏頃／7,800円→8月下旬／5,800円(予価)●レッド Colors of RED(シンフォレスト)未定●ミュージックアイランド ヨハン=シュトラウスII「美しく青きドナウ」(オラシオン)6月28日→8月28日●フジテレビ本格料理の決定版 レシピの殿堂「クリック亭」2号(NECインターチャネル)6月28日→7月10日●マクロTV(ヒューマン)6,800円→9,800円●ゴジラ・ムービースタジオ・ツアー(東宝)7月中旬→8月上旬●AMAZING JUNGLE予約限定SPECIAL版(バンダイビジュアル)7月25日→8月25日●K-1 KO-ROM(ポニーキャニオン)7月19日→8月21日●バイオ博士のお散歩アドベンチャー(学習研究社)7月下旬→8月中旬●昆虫たんけん(学習研究社)7月中旬→7月20日●メンローの大冒険～ミュージカルランドを救え(トミー)7月10日→8月2日●マンガCD-ROM倶楽部Vol.11／12「黒い秘密兵器・上／下」一峰大二(ゲームバンク)7月下旬→8月中旬●マンガCD-ROMシリーズVol.13「ホラー短編集」日野日出志(ゲームバンク)7月下旬→8月5日

★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号で掲載した「デジタル棋書 第44期王将戦」記事中に，メディアがCD-ROMとありましたが，3.5'2HDの誤りでした。ここに訂正し，お詫びいたします。



PC-9801シリーズ
PC-9801 SERIES

ウイニングポスト2Plus パワーアップキット

8/2 ■光栄 ■ユーティリティ ■5,800円/(本体同梱)13,800円 ■5,3.5'2HD



同名の競馬SLGのパワーアップ版。本年度からのJRA新番組に完全対応，過去の名レースを再現するシナリオ対戦モードも登場。よりリアルな馬主体験が味わえる各種イベントや仕様を加えている。

PC-9821用

プロフェッショナルベースボール1996

8/9 ■ビクターエンタテインメント ■野球SLG ■12,800円 ■CD-ROM



特定球団の監督となって3年以内に日本シリーズ優勝を目指す野球SLG。今年6月の時点での12球団登録全選手のデータを収録，球場の特性まで表現するなど再現性の高さが特徴。補助機能も豊富。

提督の決断IIIパワーアップキット

8/30 ■光栄 ■ユーティリティ ■6,800円/(本体同梱)15,800円 ■5,3.5'2HD



同名の太平洋戦争SLGの拡張版。史実とことなる7本の架空シナリオと，海戦ショート・シナリオ7本を収録。また新たに海戦データベース機能やデータ変更機能，新イベントなどを追加している。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

なつかしのアーケード・ゲーム「ジャンプバグ」が登場。来月は日本ファルコムから「ブランディッシュVT」が発売されるが，これ以降はビッグ・タイトルがほとんどない。今年の年末がヤマか？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
8月下旬	★ジャンプバグ(+)	アクション	マインドウェア	5,800円
8月予定	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
夏頃予定	インフェルノ(○)	SLG	イマジニア	9,800円
	ハープーン2 アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	未定
9月27日	イノセント・トゥアー(※)	SLG	ケイエスエス	(予)11,400円
9月予定	ブランディッシュVT(=)	ARPG	日本ファルコム	9,800円
10月25日	★R・A・MⅠ〈ラムⅠ〉(=+※)	AVG	YOVO	未定
10月中旬	再メタ女(仮)	SLG	ANJIN	9,800円
秋頃予定	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	太平洋戦記	SLG	ジェネラル・サポート	未定
96年予定	時の伝説 ～フィアナの聖少女(※)	RPG	ジャパンホームビデオ	10,800円
未定	パチンコパッケージ#2(※)	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	エメラルドドラゴン外伝 イッシュバーン戦記(+※)	RPG	グローディア	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
未定	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予) 8,800円
	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3 ～光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
9月予定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
未定	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●ジェット・ストリーム(ダットジャパン販売)6月下旬→8月3日●囲碁IV(アスキー)未定●偽典・女神転生～東京黙示録(アスキー)未定

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(+)……CPU386以上／(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作



FM TOWNSシリーズ
FM TOWNS SERIES

アフターケア

パワーズ・オブ・テン インタラクティブ

6/15 ■ダットジャパン ■エンターテインメント ■12,800円 ■CD-ROM



銀河レベルの巨大スケールから素粒子などの極小領域まで，さまざまな「大きさ」における世界の不思議を体感するソフト。ムービー115本以上，ピクチャー1,500枚以上など，映像資料を多数収録。

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

「ぱらPARAパラダイス」は竹本　泉ワールドを再現したSLG+AVG。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月13日	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	ジャパンホームビデオ	8,800円
9月下旬	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	11,800円
96年予定	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	12,800円
	New碁キチくん	囲碁	G.A.M.	14,800円
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	餓狼伝説2	対戦格闘	TAKERU	未定
	日本棋院の定石大事典 新装版	囲碁	電脳商会	19,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁シリーズCD版(G.A.M.)96年



X68000シリーズ
X68000 SERIES

X68K必携名作ソフト⑧

ファミリーソフト『マッドストーカーX68』は，対戦格闘がジャンルとして認識されはじめて，しばらくたったころの作品だ。内容は人型ロボットを駆って，スクロールする面の中をザコ敵を倒しながら突進し，最後でボス敵と1対1の対戦をする……というもの。X68Kらしい派手かつはげしいアクションが特徴で，ボス戦だけを取りだして（対人で）楽しめる対戦格闘シーンの完成度も高かった。

DataBase X68000シリーズ新作発売予定表

先月から移動なし。そろそろコーナー存続も危うくなって……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	あにまーじゃんX	麻雀	ソニア	9,800円
	プリンセスメーカーI	SLG	ニュー	14,800円



Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

息の長い『タワー』『ミスト』などの海外作がめだち，今後の期待は日本語化も近い『シンカ』か。ITOCHUはオヤジ世代向けの低価格で，ねばりを見せている。

順位	前回	タイトル
1	前1位	INFO MAC VOL.8 インターフェイス付 ●パシフィックハイテック ●オムニバス ●3,689円
2	↑前7位	タワーver1.2J+攻略本 ●オープンブック ●SLG ●10,800円
3	↑前8位	3Dウルトラピンボール ●シエラ・パイオニア ●ピンボール ●9,800円
4	初登場	SINKHA(日本語マニュアル付) ●インタープログ ●AVG ●7,800円
5	↑前6位	ミスト日本語版 ●インタープログ ●AVG ●12,800円
6	前2位	三国志V ●光栄 ●SLG ●14,800円
7	前3位	FLIGHT UNLIMITED (日本語マニュアル付) ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●フライトSLG ●7,800円
8	前4位	倉庫番 for Macintosh ●ITOCHU ●パズル ●2,480円
9	前5位	お父さんのための囲碁 ●ITOCHU ●囲碁 ●3,480円
10	初登場	提督の決断III ●光栄 ●SLG ●12,800円

※ランキング協力：ソフマップ
※タイトルが英字のものは英語版です。

本領発揮　人気キャラでアニメーションが手軽に楽しめる

ようやくピピンの真価が発露すると言おうか，とにかくピピンを代表するタイトルが登場した。

人気キャラを使ったCGが描けてしまう『アニメデザイナー ドラゴンボールZ』は，期待大のツールだ。アニメそのままの素材は，岩盤や樹木など，スタンプとして2,476種類を用意。その中には，人気コミックのキャラクターたち667種類もふくまれている。

もちろん，あらかじめ用意されたパーツだけでなく，線を描いたり，塗ったり，文章を入力したりという基本的な作画機能も備えている。さらには，339種類のグラデーションやポストカードなどに便利な飾り罫248種類に加え，豊富なマスクでCGを加工できるなど，ヘタな大人向けグラフィック・ツールも思わず後ずさりしそうな内容となっている。

操作はあくまでも子ども向けということで，カンタン簡易。デモで操作方法を教えてくれたり，サンプル作品も大量に用意されているため，たとえマックの初心者でも，ためらいなく遊べることだろう。スタンプにはアニメーション機能を持ったものもあり，応用しだいで大人でも十分楽しめるアートが作成可能だ。　(薮良小路)



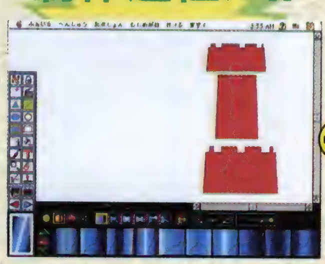
アニメデザイナー ドラゴンボールZ
■バンダイ・デジタル・エンタテインメント
■エンターテインメント　■5,800円　■発売中
※ピピン対応

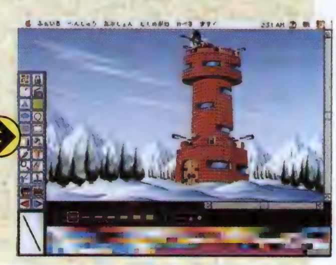



◀▼スタンプを張り込んだり，素材を加工するたびに，にぎやかな効果音やアニメーションが楽しませてくれるのだ。一見の価値あり

これが制作過程だ!!

これは，コンピュータが勝手に作ってくれるサンプルCGの一つだ。はじめはただのベタ塗りだった物体が，みるみるうちにマッスルタワーに変化していくさまはア然。コツさえつかめれば，これくらいのCGなら，ものの数十分で作れるようになるかもしれないぞ。





今月の新作

ピピン対応ソフトが元気になってきた。親切な操作体系を活かして，パソコンを文房具としてあつかえるようなソフトが多いようだ。9003inc.のデスクトップライフ・シリーズは，第2弾に鳥のSLGをひかえており，ますます注目されている。既発売ソフトをカップリングした光栄のバリューセット3タイトルにも注目。まだまだ元気なマックだ。

「MILO」マイロ

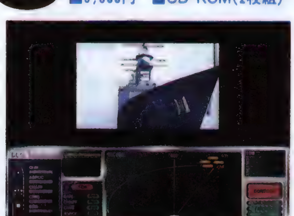
8/2　■三洋電機　■パズル　■9,800円　■CD-ROM



[海外から移植] トンボのような乗り物で世界をめぐり，14のパズルを発見して解いていく。何千年もの昔，遠い世界で進化した種族が作った人工知能マイロが守る「宇宙への鍵」に近づく。

チャイナ・クライシス Mac版

8/8　■プロフォースシステム　■SLG　■5,800円　■CD-ROM(2枚組)



[Windowsから移植] 中国軍と日本との緊張を実写映像をからめて描くSLG。要所要所で戦術の選択をする「タイム・ディシジョン」システムを採用し，緊迫感のあるドラマが味わえる。

ジャングルパーク

ピピン対応

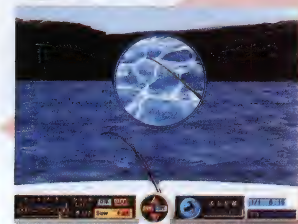
8/9　■バンダイ・デジタル・エンタテインメント　■エンターテインメント　■5,800円　■CD-ROM



[ハイブリッドから移植] "サル"と呼ばれる動物が，謎の島に隠された数々の遊びを見つけだすエンターテインメント。収録されたゲームは，消える魔球つきの野球盤など昔なつかしいものばかり。

ウキウキ釣り天国3 〜人魚島のボート釣り

8/30 ■テイチク ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM





▶釣った魚は魚拓にして、釣果や料理方法と一緒に釣り日誌に保存ができる



◀多彩なイベントにくわえ、巨大魚を釣るというストーリーも用意されている

人気釣りシリーズ第3弾。忠実にシミュレートされた海底や潮流，天候を読み，人魚島の周辺海域で五目釣りにチャレンジ。カンタンな釣りを楽しめる海の釣り堀も設置されている。

三國志孔明伝

8/30 ■光栄 ■RPG ■11,800円 ■CD-ROM



［Windowsから移植］三国時代を舞台に，諸葛孔明となって激戦をくり広げる。途中で仲間を増やし，レベルアップさせたりクラスチェンジによる部隊増強も可能。行動選択でストーリーも変化する。

ダスト

8月 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］西部劇の雰囲気を忠実に再現した世界を舞台に，個性豊かな登場人物たちとの会話をとおして，先住民族の財宝をさがすAVG。ブラックジャックなどのミニゲームも楽しめる。

アフターケア／ピピン対応

ウルトラマンクイズ王

7/18 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■クイズ ■5,800円 ■CD-ROM



M78星雲から全宇宙に放送されているクイズ番組で，ウルトラ戦士6人が熱戦をくり広げる。宇宙人の妨害などの難関をくぐり抜け，クイズ正解数におうじて怪獣データが増えるという楽しみもある。

アフターケア

デジタル・ネンド

7/18 ■アスク ■エンターテインメント ■12,800円 ■CD-ROM



32,768個のパーツ（ネンドキューブ）を駆使して，デスクトップ上に粘土細工のようなオブジェクトを作成できるツール。ソフトウェア・デザインは中ザワヒデキが担当している。

アフターケア

ポップアップ メーカー

7/18 ■アスク ■エンターテインメント ■12,800円 ■CD-ROM



コンピュータ上で「飛びだす絵本」が作れるツール。アニメーションや音つけもカンタンで，3D・CG自動レンダリング処理もついている。複数の画像・音声ファイルの読み込みも可能。

アフターケア／ピピン対応

アニメデザイナー ドラゴンボールZ

7/18 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



「ドラゴンボール」のキャラクターをスタンプのように利用して，アニメーションするイラストを描けるツール。人気キャラのポーズのほかに，アニメタッチの背景，素材をふんだんに収録。

アフターケア

トレインシミュレータ小田急線

7/19 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

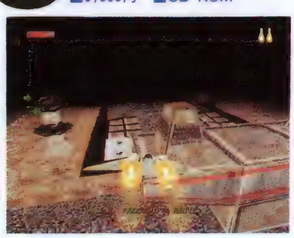


私鉄でもっとも人気の高い小田急線をシミュレート。トレーニング，試験をとおして，変化に富む千歳船橋〜相模大野間を駆け抜ける。小田急線名物のロマンスカーに関するデータも満載している。

アフターケア

スターファイター3000

7/26 ■イマジニア ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM

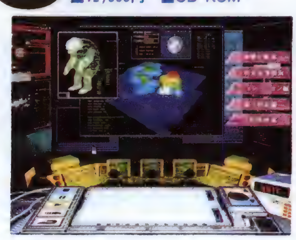


［海外から移植］スターファイター・パイロットとなり，7機の僚機とともに作戦行動を完遂するSFフライトSLG。地表をふくめた画面上のすべての物体が破壊可能など，迫力あるバトルがウリ。

アフターケア

ガメラコレクション

7/12 ■イマジニア ■データベース ■12,800円 ■CD-ROM



なつかしの特撮映画「ガメラ」「大魔神」のデータベース。名場面集などのほか，ガメラの詳細なデータ，戦ってきた敵や逸話などを検索できる。ストーリーやコンテも収録。

アフターケア

三國志Ⅴ&三國志リターンズ

7/26 ■光栄 ■SLG ■16,800円 ■CD-ROM



光栄の人気SLGシリーズ2本を1パックにした「バリューセット・シリーズ」の一つ。『三国志』の最新作と，初代『三国志』のリニューアル作品を同梱し，お買い得な価格で提供するというもの。

アフターケア

信長の野望・天翔記&信長の野望リターンズ

7/26 ■光栄 ■SLG ■14,800円 ■CD-ROM



光栄バリューセット・シリーズ。戦国の覇者・織田信長の時代を背景にした歴史シミュレーションをペアに。『信長の野望リターンズ』は，武将の顔がポリゴンになるなど，CGの強化された作品。

アフターケア

提督の決断Ⅱ&提督の決断Ⅲ

7/26 ■光栄 ■SLG ■19,800円 ■CD-ROM

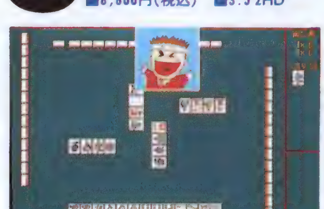


太平洋戦争をテーマにした人気軍事SLGのセット。実在した指揮官たちが多数登場し，操作できる戦艦類もファンにはたまらないものばかり。新旧作品を両方遊ぶことで光栄の歴史にも触れられる。

アフターケア

麻雀青天井

7/27 ■毎日コミュニケーションズ ■麻雀 ■8,800円（税込） ■3.5'2HD

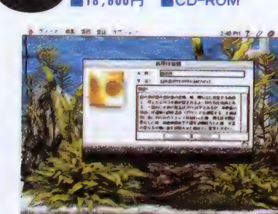


［Windowsから移植］満貫打ち切りなしの青天井モード，ドボンやワレメなどの過激ルールを追加したインフレ・モードなど，五つのモードをシングルとタッグの両戦で遊べる麻雀。入門書も同梱。

アフターケア

AQUAZONE™ デラックス+解説本

7/27 ■9003 inc. ■SLG ■18,800円 ■CD-ROM



人気飼育ソフトのデラックス・パッケージを，わかりやすい解説書とセットにしたもの。デラックス版は，本来は別売りの熱帯魚データなどが最初から入っている商品で，収録バージョンは1.5。

アフターケア

AQUAZONE™ オプションディスク「スマトラ」

7/27 ■9003 inc. ■データ集 ■4,800円 ■CD-ROM



水槽飼育ソフトのVer1.5専用オプション最新版。熱帯魚の中でもポピュラーなスマトラに，水草アメリカンスプライトと，珊瑚砂が付属している。動作には『AQUAZONE™ Ver1.5』が必要。

アフターケア

AQUAZONE™ オプションディスク「ラミーノーズテトラ」

7/27 ■9003 inc. ■データ集 ■4,800円 ■CD-ROM



熱帯魚育成SLGのオプション・ディスク・シリーズで，Ver1.5のCD-ROM化リニューアル第5弾。鼻先が赤くなるのが特徴のラミーノーズテトラに，アクセサリーや水草がついている。

アフターケア

AQUAZONE™ オプションディスク「ゼブラダニオ」

7/27 ■9003 inc. ■データ集 ■4,800円 ■CD-ROM



デジタルペットの追加データ。丈夫さに定評のあるインド産熱帯魚ゼブラダニオを，AZイトミミズなどのデータとセットに。CD-ROM版は魚20匹を死なせると再生できない点が特徴となっている。

アフターケア

シンカ日本語版

7/27 ■インタープログ ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］リアルな3D映像とアニメーション，BGMが評価されているマルチメディア電子小説の移植。SF作家マルコ・パトリートが奇妙な未来世界を描く。マルチリンガルに対応している。

DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

インナーブレインの「まるごとシリーズ」の新作は「りりかSOS」「パンダコパンダ」に決定した。「バーチャルめもりある」はポリゴンを使用した恋愛シミュレーション。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月9日	アンパンマンと遊ぼう！(PA)	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	ガンダム バーチャルモデラー (PA)	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	(予) 5,800円
8月上旬	リスニング・ゲームズ ・ウィズ・イングリッシュ	教育	eigo Media	9,950円
8月下旬	★まるごとナースエンジェル りりかSOS	スクリーンセーバー	インナーブレイン	3,980円
	キャッズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	3,800円
8月予定	ワード・ゲームズ ・ウィズ・イングリッシュII	教育	eigo Media	6,950円
	★プラネット・タクシー	教育	ボイジャー	4,500円
	★ディグ日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
夏頃予定	ブルーサンゴ(PA)	エンターテインメント	ジャイロ	未定
	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
9月4日	バーチャファイターCD-ROM The Beginning	エンターテインメント	ユーメックス	5,800円
9月13日	★まるごとかんぺき パンダコパンダ	エンターテインメント	インナーブレイン	〈込〉6,400円
9月20日	★バーチャルめもりある(PA)	SLG	ガイア・エンタテイメント	8,500円
9月25日	サイレント・メビウス ～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
9月27日	シヴァース	AVG	シエラ・パイオニア	(予) 9,800円
	三國志Vパワーアップキット	ユーティリティ	光栄	6,800円
	三國志V withパワーアップキット	SLG	光栄	15,800円
	七つの秘館	AVG	光栄	9,800円
9月上旬	★アビューズ日本語版	アクション	アテイン	未定
9月下旬	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	(予)11,800円
	ザークの大冒険 ～パターンを探せ	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
9月予定	システムショック	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	フライトアンリミテッド	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	★走ってあそぼう！ きかんしゃトーマス(PA)	教育	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	3,800円
	チューンランドVer. 2	教育	富士通パレックス	8,800円
10月中旬	ウィジェット・ワークショップ	教育	富士通パレックス	(予) 6,600円
10月予定	ポップショップvol. 1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	★パリのマドレーヌ ～すてきなにんぎょうげき	教育	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4,800円
	MISS ～白夜に舞う天使たち(仮)	AVG	テイチク	5,800円
	★銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol. 2 for Macintosh	スクリーンセーバー	ボーステック	未定
	ぷよぷよ for Macintosh	アクションパズル	ボーステック	未定
11月上旬	世界の車窓から[IV]イギリス編	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
11月中旬	音楽の散歩道	エンターテインメント	富士通パレックス	(予) 6,500円
11月下旬	世界の車窓から[V] 世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
秋頃予定	スカル・クラッカー	アクション	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	未定
秋頃予定	ウェアウルフVSコマンチ 2 日本語版	フライトSLG	マイクロマウス	未定
12月予定	リップス・ザ・エージェント# 3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
96年予定	★ルクソールの謎日本語版	AVG	インタープログ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	未定
97年1月予定	実機パチスロシミュレーター 2 for Mac	パチスロ	ネクストン	9,800円
97年春頃予定	デスクトップライフII	SLG	9003 inc.	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
未定	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク 2	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	★ひょっこりひょうたん島 海賊の巻Vol. 2	エンターテインメント	NECインターチャネル	未定
	ゲーム日本史 ～革命児・織田信長	教育	光栄	7,800円
	ゲーム日本史 ～天下人・秀吉と家康	教育	光栄	7,800円
	もっともっと インクレディブル・マシーン	パズル	サイベル	8,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
	ふるさとむかしあそび	エンターテインメント	ダットジャパン販売	6,800円
	モビルスーツガンダム0079(PA)	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●スライドシュー　セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●バーンズコレクション(バンタンインターナショナル)7月→7月15日●けろっぴ デイ ホッパー(メガ・ウェブ)7月→8月上旬●ハローキティ ビッグファン デラックス(メガ・ウェブ)7月→8月上旬●フィリックス・ザ・キャット カートゥーン ツール ザ ボックス(メガ・ウェブ)7月→8月上旬●ベイビー フィリックス(メガ・ウェブ)7月→8月上旬●クエスト・フォー・フェイム(BMGビクター)6月21日→7月下旬●アンパンマンのあいうえお～ん(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)7月5日→8月9日●ドライビングトレイン(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)7月5日→7月18日●「占都物語」その1(アリアドネ メディア)6月下旬→秋頃●ドッグズ(ヴァージンインタラクティブ)7月下旬→7月26日●クローン・レンジャー(サイバーアーツ)夏頃→8月●ベティ・ブープ スクリーンセイバー(ユタカ)6月25日→7月13日●レベル・アサルトII日本語版(マイクロマウス)7月中旬→7月26日●エーベルージュ(富士通パレックス)7月12日→7月30日●動物博士のアニマル・ショートストーリー2 Macintosh版(毎日コミュニケーションズ)7月中旬●マラソン～インフィニティ(アテイン)7月下旬→秋頃

(PA)……ピピン対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号で掲載した「デジタル棋書 第44期王将戦」記事中に，メディアがCD-ROMとありましたが，3.5'2HDの誤りでした。ここに訂正し，お詫びいたします。



ピピンアットマーク

PIPPIN ATMARK専用

バンダイ・デジタル・エンタテインメントがラインナップを充実させつつある気配のピピン。来月こそは朗報に期待できるか？

信長の野望リターンズ

8/9 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］パソコンSLG史を語るうえで重要な意義を持つ同名作品の移植版。3Dレンダリングされたポリゴンで武将の顔を描くなど，大幅なCG改良がほどこされているのが特徴。

DataBase ピピンアットマーク新作発売予定表

新登場のタイトルはゼロ。Macとの両対応ソフトが多くなってきた。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
秋頃予定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
96年予定	ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円
97年1月予定	実機パチスロシミュレーター 2 For Pippin	パチスロ	ネクストン	9,800円
未定	MISS ～白夜に舞う天使たち(仮)	AVG	テイチク	5,800円
	誕生	SLG	バンダイビジュアル	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ぼのぐらし(アミューズ)未定●ドン・キウォーク(メディア・ファイブ)6月→夏頃●AI将棋(アスキーサムシンググッド)6月29日→7月5日



DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

またまた『DUKE NUKEM 3D』がトップ。ひさびさの大人気ソフトだから，しばらくは首位を独占しそう。2位以下では新作フライトSLGがランクインしている。

順位	前回	ソフト
1	前1位	**DUKE NUKEM 3D** (DUKE NUKEM 3D) ●3Dレルムエンターテインメント ●3Dアクション
2	初登場	**GREAT!GREAT!FS WORLD** (GREAT!GREAT!FS WORLD) ●トワイライトエクスプレス ●フライトSLG
3	↑再登場	**フライトショップ** (FLIGHT SHOP) ●バオ ●フライトSLG
4	初登場	**AH-64Dロングボウ** (AH-64D LONGBOW) ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●フライトSLG ●6,800円
5	前3位	**フライト・アンリミテッドWIN95** (FLIGHT UNLIMITED WIN95) ●エレクトロニック・アーツ ●フライトSLG
6	↑再登場	**MSFS Ver.5.1 リミテッド** (MSFS Ver.5.1 LIMITED) ●マイクロソフト ●フライトSLG
7	初登場	**A-10IIサイレントサンダー** (A-10II SILENT THUNDER) ●シエラオンライン ●フライトSLG
8	初登場	**シヴィライゼーションII** (CIVILIZATIONII) ●スペクトラムホロバイト ●SLG
9	初登場	**ウィザードリィ・ゴールド** (WIZARDRY GOLD) ●サーテック ●RPG
10	初登場	**ファイナル・アプローチ** (FINAL APPROACH) ●コロラド・テクノロジー ●フライトSLG

※ランキング協力：秋葉原・T-ZONEミナミ6F

パワドリ豪華版 アクロバチックなレーシング

昔，セガの体感ゲームで『パワードリフト』という作品があった。コースの高低差がはげしい，疑似3Dのレースゲームだったのだが，この『ウイップラッシュ』も，負けず劣らずのアクロバットぶりを披露してくれるのだ。

選べる車は8種類で，全16コース。自動車メーカー8社が威信を賭けてレースを行なう点など，設定に注目すると，現代版『ワイプアウト』といったところ。『パワドリ』『ワイプ』好きな人にはたまらない1本かも。（安部理一郎）



WHIPLASH
(ウイップラッシュ)
■インタープレイ ■レーシング
■6,800円 ■発売中
※日本語マニュアル付き英語版

▼開発はグレムリン。セレクト画面も『ワイプアウト』に似てるって？





▲こんなコースも登場する。減速するとそのまま落下してしまう。走り抜けろ！



◀テクスチャ量を減らせば，486DX2でも動くぞ

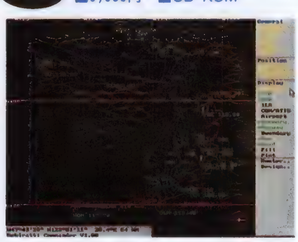
日本語版新作

ううっ，マズい。マズすぎる。どうしたんだ国内メーカー！　今月発売のソフトが1本もないではないか。このままでは，FM TOWNSやX68000に併合されてしまう？

アフターケア／日本語マニュアル付

シラッティコマンダー (SCHIRATTI COMMANDER)

5／21 ■トワイライトエクスプレス ■ユーティリティ ■9,800円 ■CD-ROM

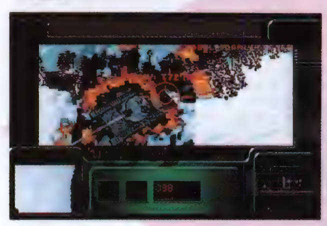


『MSフライトシミュレータ Ver.5.0』以上に対応したユーティリティ集。「シーナリー・メーカー」で，既存マップデータに好きな建物を追加できるほか，ブタペスト，デリーのデータも収録。

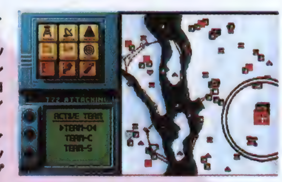
アフターケア／日本語マニュアル付

レッドゴースト (RED GHOST)

7／19 ■イマジニア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



旧ソ連が作りあげた謎の秘密軍事組織「RED GHOST」に立ち向かうという設定の戦略級SLG。プレイヤーは特殊戦術戦闘団の1部隊を指揮し，隊員の能力を活かしてミッションをこなしていく。



▶ミッション・マップではSLG，戦闘モードに入ると3Dシューティングに



◀シューティングが嫌いな人は，戦闘をコンピュータまかせにすることもできる

DataBase DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定表

今月初登場なのは「フォートボヤード」1タイトルのみ。日本語マニュアル付英語版もWindows版が主流になってきたため，DOS／V版の本数は減少傾向になっている。

▼日本語版ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月下旬	サイベリア2　復活	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	9,800円
	タイムコマンドー	格闘アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
8月予定	卍PSY幽記	RPG	ピー・エス・ディー	9,800円
9月予定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
96年予定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★フォートボヤード	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	無人島物語	SLG	ケイエスエス	11,400円
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	麻雀悟空　天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	クリーチャーショック	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	12,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

▼日本語マニュアル付ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	ARMARED FIST 2 :MIA 2 ABRAMS	3Dアクション	マイクロマウス	未定
	COMANCHE 3	3Dアクション	マイクロマウス	未定
未定	LANDS OF LORE 2	RPG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	NASCAR TRACKPACK	データ集	ビクターエンタテインメント	5,800円
	RIVERS OF DAWN	AVG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	SCAVENGER	アクション	ビクターエンタテインメント	8,800円

■発売中止が決定した作品……●シェルショック(エレクトロニック・アーツ・ビクター)●TRIPLE PLAY97(エレクトロニック・アーツ・ビクター)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GRAND PRIX2(メディアクエスト)8月→7月下旬●イレブンスアワー(ビクターエンタテインメント)夏頃●ファーランドストーリー伝記～アーク王の遠征(TGL)未定●ディグ日本語版(マイクロマウス)7月→9月●キランディア3～マルコムのシニカル・ギャグ・アドベンチャー(ビクターエンタテインメント)[タイトル変更]●スターファイター3000(イマジニア)6月28日→7月26日●PRAY FOR DEATH(ヴァージンインタラクティブ)7月→8月下旬



ニンテンドウ64

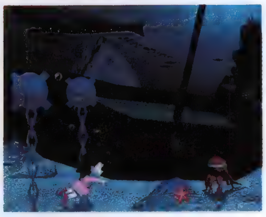
NINTENDO64

HOT 3
今月の売れ筋ソフト

1位に輝いたのは，やはり『マリオ64』。任天堂の自信作だけあって，ほかを圧倒している。

1	–	スーパーマリオ64 ●任天堂 ●アクション ●9,800円
2	–	パイロットウイングス64 ●任天堂 ●フライトSLG ●9,800円
3	–	最強羽生将棋 ●セタ ●将棋 ●9,800円

ぼくドラえもん 「ドラえもん」がニンテンドウ64に登場



▶どうやら水中らしい。冒険の舞台はさまざまだ



▲不安定そうな吊り橋。しずかちゃんの上に見える鳥らしきものは……？

エポック社のニンテンドウ64参入ソフト第1弾として『ドラえもん（仮）』が発表された。ドラえもんやのび太といったおなじみのキャラクターが，ポリゴンで表現されて登場するのだ。

妖精界で復活をはかる魔王は，手下たちにドラえもんの四次元ポケットを奪ってくるように命令する。妖精界の危機を知ったドラえもんとのび太は……というのが，本作のストーリー。通常時の3Dアクションに加え，ひみつ道具を使う場面や，乗り物に乗って進むステージなど，見どころも多いようだ。もちろん，ジャイアン，スネ夫，しずかたちも活躍するぞ。

発売は来年初頭の予定。いまから楽しみな1本だ。（白川大輔）



ドラえもん（仮）

■エポック社 ■3Dアクション
■未定 ■97年春頃発売予定

※画面は開発中のもので，実際のゲーム画面とは異なる場合があります

新感覚3D タンク対ヘリコプターの過激なバトルがはじまる

今月はもう1本，ケムコから年末に登場する，タンク対ヘリコプターの戦闘をテーマにした3Dバトルアクション『ブレードアンドバレル』を紹介しよう。

このゲームの特徴の一つとして，アーケードモードとプロモードという2種類の操作法がある。前者は，十字キーを使用し，ゲーム経験の少ないプレイヤーでもカンタンに操作できるようになっているが，多少動きがにぶい。逆にプロモードは3Dスティックを使い，スピード・操作性にすぐれているが，操作には慣れが必要だ。

4人までの同時対戦や，プレイヤー同士が組んで戦う2対2のチームモード，2人で協力してコンピュータと戦うインベージョン・モードなどがあるので，多人数で遊ぶのも一興だ。3Dアクションは苦手だという人も，みんなでワイワイとチャレンジしてみるといいだろう。



ブレードアンドバレル

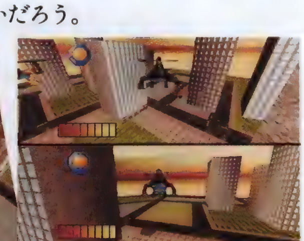
■ケムコ ■3Dアクション
■価格未定 ■発売日未定

 ※画面は開発度40%のものです



▶ビル街での戦闘シーン。映像の迫力は十分だ





◀▲カメラ・アングルを切り替えて，いろんな視点から見ることができる。右は2プレイ対戦時の画面

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

任天堂から今後のスケジュールが公表された。『テトリスフィアー（仮）』は球面で行なう『テトリス』。レースゲーム・ファンには『F-ZERO64（仮）』が朗報。『ワンダープロジェクトJ2』など，参入メーカーからも数本登場した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月中旬	Cu-On-Pa（クオンパ）	アクションパズル	T＆Eソフト	未定
9月予定	ウエーブレース64（仮）	レーシング	任天堂	9,800円
10月予定	スターウォーズ：シャドウ・オブ・エンパイア	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	★テトリスフィアー（仮）	アクションパズル	任天堂	9,800円
11月予定	ゴールデンアイ 007（仮）	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	ブラストコープス（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	ボディハーベスト（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	マリオカート64（仮）	レーシング	任天堂	9,800円
秋頃予定	超空間ナイター プロ野球キング	野球	イマジニア	未定
	★セント・アンドリュース（仮）	ゴルフ	セタ	未定
	★WILD CHOPPERS（仮）	シューティング	セタ	未定
12月予定	★F-ZERO64（仮）	レーシング	任天堂	9,800円
	カービィのエアライド（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	★クライマー（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	★ゴルフ（仮）	ゴルフ	任天堂	9,800円
	スターフォックス64（仮）	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	バギーブギー（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	ヨッシーアイランド64（仮）	アクション	任天堂	9,800円
年末予定	ゼルダの伝説64（仮）	未定	任天堂	未定
96年予定	ブレードアンドバレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
冬頃予定	ダイナマイトサッカー（仮）	サッカー	イマジニア	未定
97年春頃予定	マルチレーシング（仮）	レーシング	イマジニア	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年春頃予定	ドラえもん（仮）	アクション	エポック社	未定
未定	★ワンダープロジェクトJ 2 〜コルロの森のジョゼット	AVG	エニックス	未定
	ゴエモン・アドベンチャー（仮）	アクション	コナミ	未定
	ゴルフ（仮）	ゴルフ	コナミ	未定
	サッカー（仮）	サッカー	コナミ	未定
	麻雀（仮）	麻雀	コナミ	未定
	野球（仮）	野球	コナミ	未定
	★REV LIMIT（仮）	レーシング	セタ	未定
	クリエイター（仮）	エンターテインメント	任天堂	未定
	MOTHER 3（仮）	RPG	任天堂	未定
	マリオRPG 2（仮）	RPG	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮）	未定	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグ64（仮）	野球	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮）	アクション	ハドソン	未定
	★シューティング（仮）	シューティング	ビデオシステム	未定
	★麻雀（仮）	麻雀	ビデオシステム	未定
	★ヒューマングランプリ In Formular The New Generation	レーシング	ヒューマン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スーパーマリオ64（任天堂）容量未定→64メガ●パイロットウイングス64（任天堂）容量未定→64メガ



セガサターン

SEGASATURN

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

今月も1位の『野々村病院の人々』をふくめ，AVG勢が上位を独占。新作ソフト群に押され気味だった『バーチャ2』が7位に復活したのは，Newサターンの影響か？

1 野々村病院の人々
前1位
●エルフ
●AVG
●6,800円



2 ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説
↑前4位
●バンダイ
●AVG
●5,800円



3 月下霧幻譚～TORICO
初登場
●セガ
●AVG
●6,800円



4 きゃんきゃんバニープルミエール
前3位
●キッド
●AVG
●5,800円



5 ソード&ソーサリー
前5位
●マイクロキャビン
●RPG
●6,800円



6 スーパーリアル麻雀PⅥ
前2位
●セタ
●麻雀
●8,800円

7 バーチャファイター2
↑再登場
●セガ
●対戦格闘
●6,800円

8 誕生S～デビュー
初登場
●NECインターチャネル
●SLG
●6,800円

9 ストライカーズ1945
初登場
●アトラス
●シューティング
●5,800円

10 アイドル雀士スーチーパイⅡ
↑再登場
●ジャレコ
●麻雀
●7,800円

闘いの新次元

拡張RAMカートリッジでストレス知らず！

3月の発売以来，アーケード版そのままのクオリティで高い支持を受けている『KOF'95』。そのハイレベルな移植が実現したのも，ツイン・アドバンスドROMシステムという，新システムを採用した結果だった。このシステムをより進化させたのが，新登場する「拡張RAMカートリッジ」だ。拡張RAMを使うことにより，CD-ROMから一度に読み込めるデータ量が通常の20%以上も増量。それにより，アクセス回数や時間の軽減が実現したのだ。ツイン・アドバンスドROMとちがい，対応ソフトならばどのゲームにでも使用できるのもうれしい。

対応第1弾の『リアルバウト餓狼伝説』の画面で，そのパワーをかいま見てほしい。さらにSNKは『斬紅郎無双剣』『KOF'96』なども対応させる予定だという。今後，拡張RAMカートリッジは必需品となるかも!?（山田真也）

▼燃えあがるトリプルゲイザー！ こんなハデな技もサターンで再現される







◀この写真は『KOF'95』のツイン・アドバンスドROMシステム。拡張RAMもこういった形状になるとのこと



▲キャラクターは総勢16人。どのキャラも，あますところなく再現されるぞ ◀オーバースウェーやリングアウトなど，さまざまなシステムが盛り込まれている

もう10年前!?

なつかしの宝石箱は，今だって輝いてる

セガの過去の名作アーケード作品を，サターンに完全移植する「SEGA AGES」シリーズ。5月には『宿題がタントアール』，7月には『スペースハリアー』が発売され，いずれも好評を博している。また，『アフターバーナーⅡ』『アウトラン』といったタイトルが今後のラインナップに上がっている。

『スペースハリアー』がゲーム・センターに登場したのは，いまから10年以上も前の1985年。当時の常識をくつがえすスピーディなゲーム展開は衝撃的なものだった。だが，この独自のプレイ感覚とスピード感，グラフィックのセンスなどは，現在でも色あせるどころか，新鮮なオリジナリティを発している。温故知新などではなく，強烈な新しさを求めて，今後のラインナップに期待しよう。



SEGA AGES シリーズ（体感ゲームのみ）

スペースハリアー
■3,800円 ■発売中

アウトラン
■3,800円（予価） ■9月20日発売予定

アフターバーナーⅡ
■3,800円（予価） ■9月27日発売予定

▶超光速のスピードに酔いしれる『スペースハリアー』





▲敵弾を紙一重でかわし，ターゲットをLOCK ON！『アフターバーナーⅡ』

▼アレンジ版BGMや国内&海外版も収録している『アウトラン』



デジかアナか2 今月もさらなる周辺機器の充実ぶりが見のがせない!!

アナログ・ジョイパッド「セガマルチコントローラー」（以下マルコン）と，アーケード筐体の部品をそのまま使用した「バーチャスティックプロ」という，二つの周辺機器が発売されたのは先月号で報じたとおり。さらに新しい周辺機器情報をお届けするぞ。

まずは「バーチャスティック」。サターン・ユーザーならば，あの見慣れた灰色のジョイスティックを思い浮かべるところだが，今度発売されたものはゼンゼンちがう。右の写真を見れば一目瞭然，先月号でお伝えした「バーチャスティックプロ」を，まるで半分に切り取ったかのようなデザインだ。もちろん操作感覚はアーケードそのもの，各ボタンに連射機能もついて，なんと5,800円という驚異的なプライス。とくに，シューティングなどにはうってつけのジョイスティックと言えるだろう。

また，マルコンと話題のソフト『ナイツ』が同梱された特別限定パックを買いのがした人にも朗報！　店頭で『ナイツ』のソフトとマルコンをいっしょに買うと，マルコンが1,000円値引きされる（なんと2,800円）というキャンペーンが8月20日まで行なわれる。この機会に，アナログという新しい世界を体験してみては？



バーチャスティック
■価格：5,800円　■発売中(7月26日発売)

今月の新作

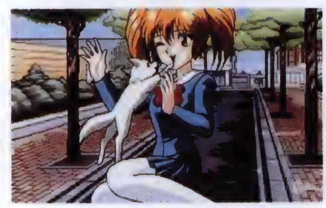
今月の注目作は，なんといっても『ファイティングバイパーズ』。アーケードの完全移植にとどまらず，バランスを練りなおしたモードなど，サターンならではの要素が盛り込まれている。また，話題の3Dアクション『ダークセイバー』もいよいよお目見え。ファンには『同級生〜if』も待望作だろう。『プレイボーイカラオケ』も，ある意味では注目作か？

ボディスペシャル264
8/2　■YANOMAN GAMES　■パズル　■6,800円　■CD-ROM



雛形あきこ，木内あきら，松田千奈のグラビア・クイーン3人が，サイパンやシンガポールで魅せる表情をモチーフにしたジグソー・パズル。合計30ものシーンが楽しめ，対戦プレイもできる。

ナイトゥルース 〜エクスプレイン・オブ・ザ・パラノーマル#01“闇の扉”
8/9　■ソネット・コンピュータエンタテイメント　■AVG　■6,800円　■CD-ROM



聖要学園に巻き起こる超常現象に，5人の高校生が立ち向かうマルチシナリオAVG。根本となるストーリーを廃し，複数のシナリオが楽しめる。オープニング・ソングは原田真二が歌う。

マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96
8/9　■BGMビクター　■バスケットボール　■4,800円　■CD-ROM



［海外から移植］アメリカン・バスケットの英雄，マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーが監修，および選手で登場するソフト。NBAの雰囲気を再現しており，迫力の5on5が展開される。

同級生〜if
8/9　■NECインターチャネル　■AVG+RPG　■7,800円　■CD-ROM



［パソコンから移植］時間軸をより重視した『同級生』が登場。PCエンジン版ではおまけキャラだった桜木京子が，独立したシナリオを持っている。グラフィックはすべて高解像度モードを使用。

タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.
8/9　■タイトー　■レーシング　■5,800円　■CD-ROM



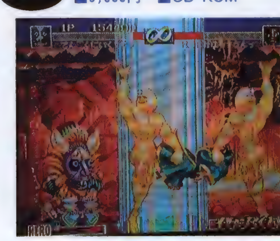
［アーケードから移植］カーチェイス・アクションの名作2タイトルをカップリングして移植。逃走車を追いかけ，車ごと体当たりして犯人を逮捕する。レーシング・コントローラー対応。

神秘の世界エルハザード
8/9　■パイオニアLDC　■AVG　■6,900円　■CD-ROM



［パソコンから移植］OVAやコミックなど，さまざまなメディアで人気の「エルハザード」がAVGに。サターン版では新たなアニメーションや音声が増加し，オリジナル・キャラも登場する。

ワールドヒーローズパーフェクト
8/9　■SNK／ADK　■対戦格闘　■5,800円　■CD-ROM



［ネオジオから移植］『ワールドヒーローズ』シリーズ最新作。ボスもふくめた全19人のキャラが最初から使用できる。キャラのカラーリングが増え，グラフィック・コレクションなども収録。

デス・クリムゾン
8/9　■エコール・ソフトウェア　■3Dシューティング　■5,800円　■CD-ROM



謎の古代遺跡で手に入れた“進化する銃”を武器に，世界10か国以上を旅してモンスターを撃ちまくるガン・シューティング。バーチャガンに対応しており，いろいろなパターンの攻撃ができる。

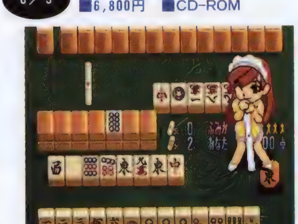
新型くるりんPA！
8/9　■スカイ・シンク・システム　■アクションパズル　■4,800円　■CD-ROM



炎を使って導火線や爆弾を消していく，落ちものパズルのニュー・バージョン。10人のキャラが，個性的なアイテムを駆使して火花を散らす。ファイヤーブロックをうまく使えば連鎖もできる。

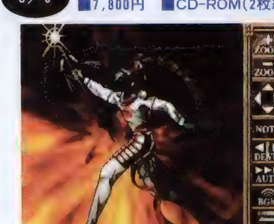
X指定

ギャルジャン
8/9　■童　■麻雀　■6,800円　■CD-ROM



キャラ・デザインにアニメ「スラムダンク」などの作画監督である林　明美を迎えた2人打ち麻雀。実写映像をもとにする“ロトスコープ”という手法により，リアルなアニメーションが実現した。

真・女神転生 デビルサマナー スペシャルボックス
8/9　■アトラス　■RPG／データベース　■7,800円　■CD-ROM(2枚組)



人気のRPG『真・女神転生 デビルサマナー』と，同ゲームに登場する悪魔のCG集『悪魔全書』を一つにまとめたパッケージ。BGMのアレンジ曲と開発者のトークを収録したCDがついてくる。

トーナメント・リーダー

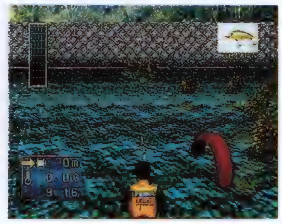
8／23 ■ビクターエンタテインメント ■ゴルフ ■5,800円 ■CD-ROM



海外の四つのコースがポリゴンで再現されたゴルフ。ショットはボタン一つのカンタン操作で，本格的なゴルフが楽しめる。テレビ朝日の森下桂吉アナと大下容子アナが実況を担当している。

ジャパン・スーパーバス・クラシック'96

8／23 ■ナグザット ■フィッシング ■6,800円 ■CD-ROM



流行のバス・フィッシングをち密に再現したソフト。日本バスプロ協会・日本バスクラブが公認，ルアーやロッドなどは実在のものを使用しており，本物のトーナメントさながらの体験ができる。

駿才～競馬データSTABLE

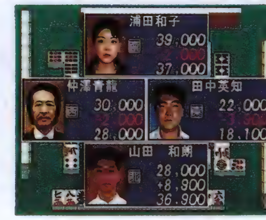
8／23 ■ナグザット ■データベース ■8,800円 ■CD-ROM



最大過去10年間にもおよぶ，さまざまな競馬データが網羅されたデータベース。データを活用したシミュレートも可能で，夢の対決も実現できる。さらにクイズやビジュアルノベルなど，機能も多彩。

本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL

8／23 ■ナグザット ■麻雀 ■5,800円 ■CD-ROM



実在のプロ雀士15人と熱戦をくり広げる4人打ち麻雀。各雀士の打ち筋を忠実に再現しており，牌を開いて対局を再生するリプレイ機能なども搭載。サターン初の日本プロ麻雀連盟公認ソフト。

3Dレミングス

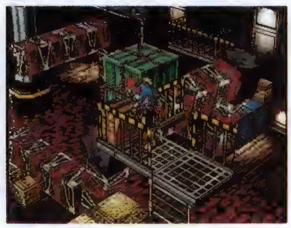
8／23 ■イマジニア ■アクションパズル ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ひたすら前に突き進むだけのレミングを誘導し，ゴールまで導く『レミングス』の3D版。トランポリンやワープなど，新たな仕掛けが用意された合計100ステージに挑戦できる。

ダークセイバー

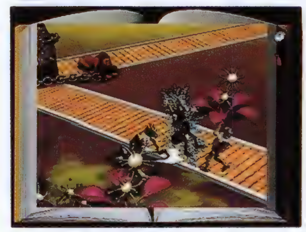
8／30 ■クライマックス ■ARPG ■5,800円 ■CD-ROM



監獄島「ジェイラーズ島」に向かった主人公をあやつって，完全3Dのマップに張りめぐらされたトラップをくぐり抜けていく。プレイヤーの行動で展開が変化する“パラレルシナリオ”を採用。

イエロー・ブリック・ロード

8／30 ■アクレイムジャパン ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］有名な「オズの魔法使い」をモチーフとした，3Dグラフィックがリアルな AVG。ブリキ男の“ティン・マン”など，おなじみの仲間とともに，オズの秘密を解きあかす。

エイリアントリロジー

8／30 ■アクレイムジャパン ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］大ヒット映画「エイリアン」3部作をベースにしたアクション。主人公リプリーとなり，生命反応レーダーを頼りにして，ポリゴンで迫りくるフェイスハガーなどのエイリアンを倒す。

ストライカー'96

8／30 ■アクレイムジャパン ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］世界トップクラスの38か国のチームが集結したワールドカップ・サッカー。モーション・キャプチャーによって，選手のリアルな動きが再現されている。インドア・サッカーも可能。

アーサーとアスタロトの謎魔界村

8／30 ■カプコン ■パズル ■5,800円（予価） ■CD-ROM



［海外から移植］パソコンの人気パズル『インクレディブルマシン』シリーズのキャラで再現。『魔界村』シリーズのキャラで再現。アイテムを組みあわせて目標をクリアする。オリジナル面の作成も可能。

プラドルDISC Vol.2 内山美紀

8／30 ■SADA SOFT ■写真集 ■3,000円 ■CD-ROM



プライベート・アイドルこと“プラドル”の第2弾。今回は「炎のチャレンジャー」などに出演中の内山美紀が登場。約500点の写真をはじめ，さまざまなミニゲームやイベントが盛り込まれている。

デストラクションダービー

8／30 ■ソフトバンク ■レーシング ■5,800円（予価） ■CD-ROM



［海外から移植］車同士でぶつかりあい，ライバルを蹴散らして生き残るのが目的の過激なレース。通常のストックカー・レースだけでなく，相手をたたきつぶすだけのバトルロイヤル・モードもある。

ファイティングバイパーズ

8/30 ■セガ ■対戦格闘 ■6,800円 ■CD-ROM

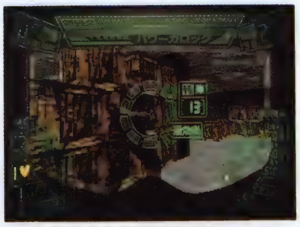




［アーケードから移植］『バーチャファイター2』につづく，セガAM2研の人気格闘ゲームを完全移植。アーマーに身を包んだ8人の戦士たちが，壁に囲まれたフィールドで過激なバトルをくり広げる。

特捜機動隊ジェイスワット

8/23 ■パンプレスト ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



同名特撮番組を題材とした3Dシューティング。実写のテクスチャーを施した3Dマップ上で，多彩な銃火器を駆使して犯人逮捕と人質の救出を行なう。随所に実写ムービーが取り入れられている。

X指定

プレイボーイカラオケVol.1

8/上 ■ビック東海 ■カラオケ ■5,800円 ■CD-ROM



サターンでは初のカラオケ・ソフト。美しいプレイメイトたちの映像をバックに，「TRUE LOVE」「シングルベッド」など，定番のラブソング6曲のカラオケが楽しめる。フレーズ頭だし機能搭載。

X指定

プレイボーイカラオケVol.2

8/上 ■ビック東海 ■カラオケ ■5,800円 ■CD-ROM



バックにプレイボーイ誌を飾るプレイメイトたちの映像が流れるカラオケ・ソフト。Vol.2では「シーソーゲーム」「MY BABY 君が眠るまで」「LOVE PHANTOM」などのヒットソング6曲を収録。

テトリスプラス

8/上 ■ジャレコ ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］通常の『テトリス』と，そのルールを利用したパズルが楽しめる。パズルモードでは，遺跡を探索する教授が吊り天井に触れないように，ブロックを消さなければならない。

オリンピックサッカー

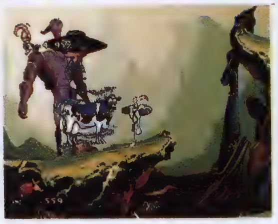
8/30 ■ココナッツジャパン エンターテイメント ■サッカー ■5,800円（予価） ■CD-ROM



［海外から移植］アトランタ・オリンピックの公式サッカーが登場。出場チーム33か国が，オリンピックの舞台で激突する。カメラ・アングルは18種から選べ，実況はDJのアラン・グリーンが担当。

アースワームジム2

8月 ■タカラ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］頭をムチがわりに振りまわす，ミミズのジムが活躍するアクションの続編。悪のサイクロウにさらわれたプリンセスを救うべく，新キャラ・スノットとともに星から星へと渡り歩く。

DataBase セガサターン新作発売予定表

早くも『KOF'96』の移植が決定している。拡張RAMカートリッジ対応だ。モデム対応版『デイトナUSA』はサーキットの作成ができるらしい。『エレベーターアクションリターンズ』も発売決定。来月には大作が発表されそう。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 ～トーキョーマージャンランド	麻雀	ゲーム アーツ	6,800円
	アルバートオデッセイ外伝 レジェンド・オブ・エルディーン	RPG	サンソフト	6,500円
9月6日	ハートビート スクランブル	シューティング	イマジニア	6,800円
	天地を喰らうII～赤壁の戦い	格闘アクション	カプコン	5,800円
9月13日	ウルトラマン図鑑	データベース	講談社	6,800円
	ポリスノーツ	AVG	コナミ	（予）6,800円
	エンジェルパラダイスvol.2 吉野公佳 ～いっしょにいたい in Hawaii	パズル	サミー	（予）5,800円
	めざせアイドル★スター!! 夏色メモリーズ麻雀編	麻雀	シャーロック	（予）6,800円
	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	SLG+RPG	メサイヤ	6,200円
9月14日	ストリートファイターZERO 2	対戦格闘	カプコン	5,800円
9月20日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アクションパズル	アテナ	4,980円
	スターファイター3000	フライトSLG	イマジニア	6,800円
	リアルバウト餓狼伝説（RAM）	対戦格闘	SNK	8,800円
	SEGA AGES／アウトラン	ドライブ	セガ	（予）3,800円
9月27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	アクションパズル	コナミ	未定
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	写真集	SADA SOFT	3,000円
	サクラ大戦	RPG	セガ	未定
	SEGA AGES／アフターバーナーII	3Dシューティング	セガ	（予）3,800円
	ホーンテッド・カジノ（X指定）	テーブルゲーム	ソシエッタ代官山	7,900円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月27日	ギャルズパニックSS	アクション	毎日コミュニケーションズ	6,800円
9月下旬	機動戦士ガンダム外伝I ～戦慄のブルー	シューティング	バンダイ	4,800円
9月予定	IRON MAN／XO	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	南の島にブタがいた～ルーカスの大冒険	パズル	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	三國志V	SLG	光栄	9,800円
	炎の15種目 アトランタ・オリンピック	スポーツ	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	ターフウインド'96 ～武 豊競走馬育成ゲーム	競馬SLG	ジャレコ	6,800円
	マジカルドロップ2	アクションパズル	セガ	5,800円
	闘神伝URA	対戦格闘	タカラ	5,800円
	サンダーフォース ゴールドパック1	シューティング	テクノソフト	4,800円
	鋼鉄霊域（スティールダム）	シューティング	テクノソフト	5,800円
	鋼鉄霊域（スティールダム） 対戦ケーブル同梱版	シューティング	テクノソフト	6,800円
	アクチャー・ゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
	アクチャー・サッカー	サッカー	ナグザット	5,800円
	東京立身出世伝（仮）	SLG	ナグザット	5,800円
	平和パチンコ総進撃（仮）	パチンコ	ナグザット	7,800円
	麻雀四姉妹 若草物語	麻雀	ナグザット	8,800円
	エターナル・メロディ	SLG	メディアワークス	（予）5,800円
	伝説のオウガバトル	SLG	リバーヒルソフト	（予）5,800円
10月4日	★カオスコントロール	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	4,800円

（RAM）……拡張RAMカートリッジ対応／（M）……モデム対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月4日	★ウイニングポスト2 プログラム'96	競馬SLG	光栄	6,800円
10月5日	ゲームウェアVol. 3	ディスクマガジン	ゼネラル・エンタテイメント	1,980円
10月23日	ズープ	アクションパズル	メディアクエスト	4,800円
10月25日	★3Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ(仮)	AVG	データイースト	(予) 5,800円
	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーションズ	SLG	東芝EMI	(予) 6,800円
10月下旬	プラドルDISC Vol. 4 コスプレイヤーズ	写真集	SADA SOFT	3,000円
	対局将棋 極II	将棋	毎日コミュニケーションズ	未定
10月予定	シェルショック	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ブレインデッド13	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	リグロードサーガ2	SLG+RPG	セガ	未定
	サンダーフォース ゴールドパック2	シューティング	テクノソフト	4,800円
	怪盗セイント・テール	AVG	トミー	(予) 6,800円
	★トライラッシュ・デッピー	アクション	日本クリエイト	未定
	BATSUGUN	シューティング	バンプレスト	(予) 5,800円
	風水先生	SLG	HAMLET	5,800円
	真実の世界	RPG	ビクターエンタテインメント	(予) 5,800円
	本格四人打ち 芸能人対局麻雀 TheわれめDEポン	麻雀	ビデオシステム	(予) 7,800円
11月1日	LULU	絵本	セガ	4,800円
11月15日	フィスト	対戦格闘	イマジニア	6,800円
11月下旬	★麻雀青天井	麻雀	毎日コミュニケーションズ	未定
11月予定	ぱにっくちゃん	AVG	イマジニア	6,800円
	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	5,800円
	★ステークスウィナー 〜GI完全制覇への道	競馬	ザウルス	(予) 5,800円
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	SEGA AGES/廊下にイチダントア〜ル	クイズ/オムニバス	セガ	(予) 4,800円
	★ビクトリーゴール 〜ワールドワイド・エディション	セガ	セガ	5,800円
	★月下の棋士〜王竜戦	将棋	バンプレスト	未定
	重装機兵レイノス2	アクション	メサイヤ	未定
秋頃予定	ブラスト・チャンバー	アクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★マイティーフット	ガンシューティング	アルトロン	未定
	バトルアスリーテス大運動会〜序章	SLG	インクリメントP	5,800円
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦Plus(仮)	対戦格闘	エンジェル	未定
	ルナ〜シルバースターストーリー	RPG	角川書店	(予) 6,800円
	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	(予) 5,800円
	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	未定
	★太閤立志伝II	RPG	光栄	7,800円
	麻雀大会II Special	麻雀	光栄	6,800円
	★セクシーパロディウス	シューティング	コナミ	4,800円
	パップ・ブリーダー	SLG	サイ・メイト	5,800円
	忍者じゃじゃ丸くん〜鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	★セガ・ラリーチャンピオンシップPlus (仮)(M)	レーシング	セガ	未定
	心霊呪殺師太郎丸	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	テクモスーパーボウル(仮)	アメフト	テクモ	未定
	ラグナロク・ステージ(仮)	アクション	デジタルフロンティア	未定
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	アポなしぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♥	SLG	ヒューマン	(予) 5,800円
	デジタルピンボール ネクロノミコン	ピンボール	メルダック/KAZe	未定
	エネミーゼロ	AVG	ワープ	6,800円
	紫炎龍(仮)	シューティング	童	未定
12月予定	太平洋の嵐2	SLG	イマジニア	未定
	超時空要塞マクロス 〜愛・おぼえていますか(仮)	シューティング	バンダイビジュアル	(予) 6,800円
年末予定	ウルトラマン 光の巨人伝説	対戦格闘	バンダイ	未定
96年予定	真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	エンジェルグラフィティ(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	デイトナUSA 〜サーキット・エディション(M)	レーシング	セガ	未定
	電脳戦機バーチャロン	対戦格闘	セガ	未定
	★エンジェルグラフィティ(仮)	SLG	ソフトビジョンインターナショナル	未定
	スカルファング〜空牙外伝	シューティング	データイースト	未定
	Jリーグサッカー'96(仮)	サッカー	テクモ	未定
	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	未定
	天外魔境〜第四の黙示録	RPG	ハドソン	未定
	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R	レーシング	メディアリング	未定
	ストリートレーサーデラックス	レーシング	UBIソフト	未定
97年1月予定	ミニ四駆(仮)	SLG	メディアクエスト	5,800円
97年2月予定	★ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
冬頃予定	ロックマン8(仮)	アクション	カプコン	未定
	★機動戦士ガンダム外伝II 〜蒼を受け継ぐ者	シューティング	バンダイ	未定
	エクスヒュームド	アクション	BMGビクター	未定
	グランドセフトオート(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	3Dベースボール(仮)	野球	BMGビクター	未定
	ファイロ&クロード	アクション	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	バーチャパチスロ2(仮)	パチスロ	マップジャパン	未定
	タクティクスオウガ	SLG	リバーヒルソフト	未定
97年3月7日予定	ボディバイオニクス 〜驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	(予) 5,800円
97年春頃予定	★デザエモン(仮)	ツール	アテナ	未定
	クォヴァディス2(仮)	SLG	グラムス	未定
	マイドリーム 〜オンエアーが待てなくて(仮)	SLG	日本クリエイト	未定
	★機動戦士ガンダム外伝III 〜裁かれし者	シューティング	バンダイ	未定
	スパイダー(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	タンク(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	クロック!	AVG	メディアクエスト	5,800円
97年予定	★ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	未定
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
	コットン2	シューティング	サクセス	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	戦国ブレード	シューティング	アトラス	未定
	TFX	フライトSLG	イマジニア	未定
	イレブンスアワー	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★NHLパワープレイ'96	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★グリッドランナー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	卒業S(仮)	SLG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	オーバードライビン(仮)	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	サイバーボッツ	対戦格闘	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	だいな♥あいらん	AVG	ゲーム アーツ	未定
	だいな♥あいらん(予告編)	AVG	ゲーム アーツ	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	実況おしゃべりパロディウス 〜forever with me	シューティング	コナミ	未定
	棋仙人	将棋	J・ウイング	未定
	ぷるるん!シェイプUPガールズ(仮)	パズル	J・ウイング	未定
	RENSA〜恋鎖 通常版	アクションパズル	シグナルライト	5,800円
	RENSA〜恋鎖 限定版	アクションパズル	シグナルライト	8,800円
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪	SLG	システムソフト	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮)	ガンシューティング	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャコップ2	ガンシューティング	セガ	未定
	ファンタジーアース(仮)	RPG	セガ	未定
	ワールドシリーズベースボール (仮)(M)	野球	セガ	未定
	ナイトゥルース 〜エクスプレイン・オブ・ザ・パラノーマル#2(仮)	AVG	ソネット・コンピュータエンタテインメン	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	未定
	VADIMS	パズル	ソフトバンク	未定
	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	3Dシューティング・アクション コブラ・ザ・サイコガン	3Dシューティング	タカラ	5,800円
	MVPベースボール(仮)	野球	データイースト	未定
	キューブバトラー(仮)	未定	デジタル・メディアラボ	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタ3D(仮)	シューティング	日本物産	5,800円
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	銀河お嬢様伝説ユナSS(仮)	SLG	ハドソン	未定
	銀河お嬢様伝説ユナREMIX(仮)	デジタルコミック	ハドソン	未定
	ユナ ハイブリッド画集(仮)	画集	ハドソン	未定
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定
	続ぐっすんおよよ	アクションパズル	バンプレスト	(予) 5,800円
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターエンタテインメント	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	トゥーム・レイダース	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	CRITICOM TM 〜ザ・クリティカルコンバット	対戦格闘	ビック東海	5,800円
	★ファイヤープロレスリングS 〜6 MEN SCRAMBLE	プロレス	ヒューマン	未定
	★エレベーターアクションリターンズ	アクション	ビング	未定
	スタートリング・オデッセイI 〜ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII 〜魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII 〜ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●TIZ(トウキョウ・インセクト・ズー)(ゼネラル・エンタテイメント)●ノバストーム(ビクターエンタテインメント)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●テトリスS(BPS)8月→12月●Jewels of the Oracle オラクルの宝石(サンソフト)96年→秋頃●上海 グレート・モーメンツ(サンソフト)96年→未定●ワイプアウト(ソフトバンク)7月→7月12日●サイバードール(アイマックス)7月26日→8月9日●グッドアイランドカフェ・飯島 愛(インナーブレイン)7月26日→9月中旬●パズルボブル2X(タイトー)7月19日→7月26日●クロックワークス(徳間書店)7月12日→8月9日●一発逆転ギャンブルキングへの道(BMGビクター)6月21日→7月5日●湾岸デッドヒート+リアルアレンジ(パック・イン・ビデオ)7月26日→8月9日●ビッグ・ハート・ベースボール(アクレイムジャパン)7月26日→8月2日●レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム(アクレイムジャパン)7月26日→8月9日●昇龍三國演義(イマジニア)7月→7月19日●激烈パチンカーズ(BMGビクター)7月26日→8月2日



プレイステーション

PLAYSTATION

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

上位2本の座は変わらぬものの，新作6本が初登場するなど，し烈なランク争いが行なわれている。4位には，いまが旬の『ハイパーオリンピック』がランクイン。

1 バイオハザード
前1位
●カプコン
●AVG
●5,800円



2 鉄拳2
前2位
●ナムコ
●対戦格闘
●5,800円



3 ナムコミュージアムVOL.3
初登場
●ナムコ
●オムニバス
●5,800円



4 ハイパーオリンピック イン アトランタ
初登場
●コナミ
●アクション
●5,800円



5 ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説
↑前10位
●バンダイ
●AVG
●5,800円



6 首都高バトル ～ドリフトキング土屋圭市&坂東正明
前3位
●元気
●レーシング
●5,800円

7 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
初登場
●SNK
●対戦格闘
●5,800円

8 卒業クロスワールド
初登場
●イースリースタッフ
●AVG
●6,800円

9 ESPNストリートゲームス
初登場
●SCE Inter
●スポーツ
●5,800円

10 新フォーチュンクエスト ～食卓の騎士たち(スペシャル版)
初登場
●メディアワークス
●ボードゲーム
●6,800円

内容充実

今度の『NM』は強力タイトルが勢ぞろい

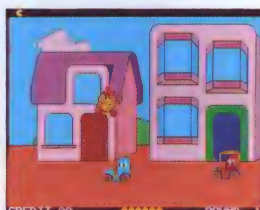
ヒット作『ナムコミュージアム』の第4弾の内容が発表された。今回はムービーやミュージアムの充実もさることながら，収録タイトルのスゴさに圧倒されることだろう。その顔ぶれを見ていくと……。

ナムコの顔“パックマン”が活躍する横スクロール・アクション『パックランド』。名作『ドルアーガの塔』の続編でカイとギルの冒険を描いた『イシターの復活』。多重スクロールと深い設定が魅力の戦国武将アクション『源平討魔伝』。2本のレバーを使った操作と360度回転が特徴の『アサルト』。カラフルな画面とシステムIIの機能を使った演出がすばらしい『オーダイン』。――というように，1タイトルでも“売れる”作品が5本も入っているのだからメチャお買得だ。いまから発売日が待ち遠しいね。　(曳地哲司)



ナムコミュージアム VOL.4
■ナムコ　■オムニバス
■価格未定　■11月8日発売予定

PAC-LAND



◀84年発売。隠しフィーチャー満載のアクション

ORDYNE



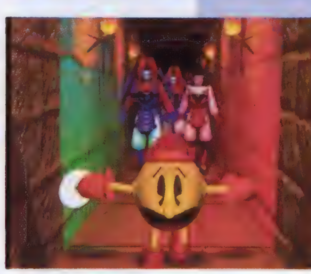
◀88年発売。ポップなグラフィックが特徴

源平討魔伝



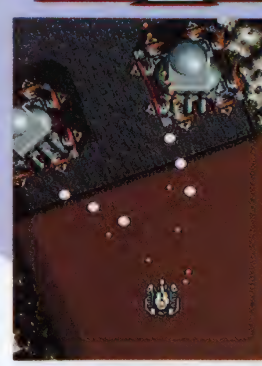
◀86年発売。迫力のBIGモードが話題を呼んだ作品

ムービーを大公開！



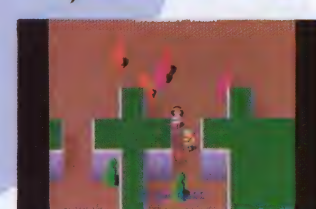
▲逃げろや逃げろ～！　よみがった源氏の兵士（義経？）に襲われるパックマン

ASSAULT



◀88年発売。回転・拡大・縮小など“システムII”の機能を活かした戦車アクション

THE RETURN OF ISHTAR



▲86年発売。パスワード制や2人同時プレイを導入した異色のRPG



▶かかあ殿下ともっぱらのウワサ（？）のカイとギル



◀ついにアサルトまで登場。もう，どうにでもして～

ナムコジョイスティックの発売も決定！

ナムコジョイスティック
■1996年9月発売予定
■価格：5,800円

スティック&ボタン部分には業務用と同等の部品を使い，アーケードそのままの操作感覚を実現している。こまかい操作もラクにできるぞ。年内発売予定の『ソウルエッジ』にも対応している。



※画面写真はすべて開発中のものです。©㈱ナムコ

ブラック 黒いネジコンが当たるキャンペーン開催中なのだ

ネジコン対応ということでビミョーな操作が可能となった『ワールドスタジアムEX』の発売を記念して，ナムコが豪華プレミアム・グッズのもらえるキャンペーンを実施しているぞ。

8月31日までの期間中，全国300店舗の協力店に設置された『ワースタEX』のサンプル版を“ネジコンを使ってプレイ”し，備えつけのアンケートに回答した人に，

①メモリーカードにも使えるオリジナル・シール（各店限定200枚）②ほかでは手に入れることができない黒いネジコン「ネジコン・ブラック」（抽選で300名）

のどちらかが当たるというビッグな企画だ。

なお，協力店以外のお店ではキャンペーンを実施していないので注意しよう。このチャンスに豪華グッズをゲットしようぜ！

ネジコン・ブラック



◀高級感あふれる黒いボディがかっこい!! キミもゲットするしか!

※写真は試作品のため実際とは異なることがあります。

今月の新作

スクウェア初のPS作品となる3D格闘ゲーム『トバルNo.1』がついに発売された。同時期にカプコンの人気作『ストリートファイターZERO2』や低価格化&リニューアルの『闘神伝2Plus』も登場するため，し烈な競争がくり広げられることは必至か!? これら以外の作品も，各ジャンルともバランスよく発売されるので，格闘ファンでない人も安心だネ。

モータルコンバットII

8/2 ■アクレイムジャパン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］海外で人気の対戦格闘。それぞれのキャラクターが持つ“究極神拳”が二つに増加し，相手を赤ちゃんに変える「BABALITY」などのスペシャル・パフォーマンスも追加された。

トバルNo.1

8/2 ■スクウェア ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM（2枚組）



スクウェアPS参入第1弾となる3D対戦格闘。相手をつかんでからの攻防や，奥行きを利用した移動&回り込みシステムなどの新要素も満載。キャラクター&世界設定は漫画家の鳥山 明が担当する。



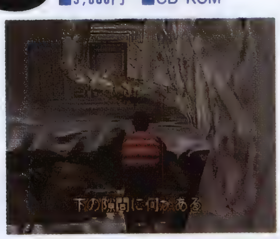
▶過去に大ヒット3D格闘を手がけたスタッフが開発しているのだ



◀超人的なジャンプの廃止や技のこまかい配慮など，こだわりを感じる作品

オーバーブラッド

8/2 ■リバーヒルソフト ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



フル・ポリゴンで構成されたSFアドベンチャー。走る，しゃがむ，ジャンプなど3D空間を活かした多彩なアクションがウリ。重要な場面では，美麗なCGムービーが挿入されて，物語を演出する。

信長の野望リターンズ

8/2 ■光栄 ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］光栄の看板ソフト『信長の野望』の1作目をリメイク。ゲーム・バランスはそのままに，グラフィックの全面描きなおしやポリゴンの採用により，迫力ある演出を実現した。

レイクマスターズ

8/2 ■ネクサスインターラクト ■フィッシング ■6,800円 ■CD-ROM



エキサイティングなバス釣りが楽しめるフィッシング・ゲーム。全画面に実写取り込みを使い，アメリカに実在する四つの湖を再現している。縦2分割画面による2P対戦など，ゲームモードも多彩。

マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96

8/9 ■BMGビクター ■バスケットボール ■4,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］2人の天才プレイヤーが監修した本格的バスケットボール・ゲーム。全米29チームに加え，マジック・ジョンソンが参加するドリームチームなどを選択してプレイできる。

ストリートファイターZERO2

8/9 ■カプコン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］アーケードで人気を集めた対戦格闘を移植。新キャラ5名を加えた総勢18名のキャラクターや，自分だけの連続技をくりだせる「オリジナルコンボ」システムなど魅力も満載。



▶ザンギエフ，ダルシムなどの古参キャラのほか，さくら，元，ロレントを追加



◀この春に発売されたばかりの新作を早くもPS化。移植度も高いぞ

風雲悟空忍伝

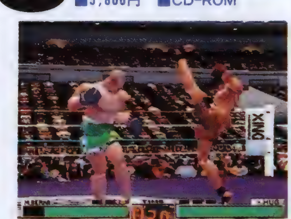
8/9 ■エイコム ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



「西遊記」のキャラクターを使った横スクロール・アクション。各キャラごとに特性があり，必殺技や投げなどのアクションを駆使してクリアしていく。音声に久川 綾，荒木香恵らを起用。

ファイティングイリュージョン ～K-1グランプリ戦士

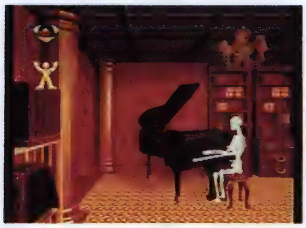
8/9 ■エクシングエンタテイメント ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



総合格闘技のトーナメント「K-1グランプリ」をフル・ポリゴンでゲーム化。選手たちの動きにモーション・キャプチャー技術を導入し，各自の技を完全再現している。4種類のゲームモードを搭載。

七つの秘館

8/9 ■光栄 ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM(3枚組)



［セガサターンから移植］志茂田景樹がシナリオを手掛けたミステリーAVG。3DレンダリングされたCGを使用しており，美しいビジュアルで構成された7種類の館に秘められた謎を解明する。

アイルトン・セナ　カート・デュエル

8/9 ■ギャップス ■レーシング ■6,800円 ■CD-ROM



カートレースを3Dポリゴンで再現したレーシング。実在のコースにオリジナル2コース&セナのプライベート・コースを加えた全9コースを収録。通信ケーブルを使った対戦プレイも楽しめる。

闘神伝2plus

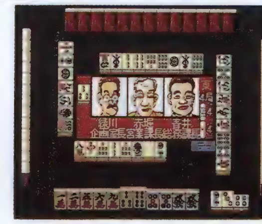
8/9 ■タカラ ■対戦格闘 ■2,800円 ■CD-ROM



『闘神伝2』をリニューアル。メモリーカードへの対応やガードボタンの追加など，随所に改良が加わった。「プレイステーション・ザ・ベスト」対象商品として，価格が大幅に引き下げられている。

出世麻雀　大接待

8/23 ■キングレコード ■麻雀 ■5,800円 ■CD-ROM



「接待麻雀」を題材にしたユニークな麻雀ゲーム。ストーリー・モードでは，半チャンごとに提示される「取引先のお客様に勝たせろ！」などの指示にしたがってプレイし，出世を目指す。

ポエド

8/23 ■ココナッツジャパン　エンターテイメント ■3Dアクション ■5,800円(予価) ■CD-ROM



［海外から移植］迷路のような建物の中で，エイリアンを倒しながら出口を目指す。登場する武器はフライパンから火炎放射器まで多種多様。ジェットパックでの空中移動など多彩なアクションがウリ。

トーナメント・リーダー

8/23 ■ビクターエンタテインメント ■ゴルフ ■5,800円 ■CD-ROM



単純明快な操作方法がウリのゴルフゲーム。各種プレイモードが楽しめるほか，ポリゴンの機能を活かして，6種類のカメラ・アングルの切り替えや，スーパーショットのリプレイもできる。

提督の決断II

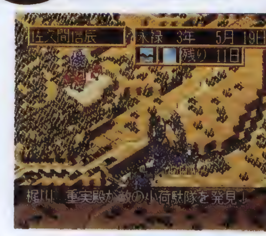
8/23 ■光栄 ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］多くの機種に移植され人気を博した『提督の決断』の続編。PS版のオリジナル要素として，パソコン版の『パワーアップキット』から3本のシナリオが追加されている。

戦乱

8/23 ■エンジェル ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］PC-98で好評だったリアルタイム歴史シミュレーションを移植。史実にもとづく七つの合戦を収録しており，好きな軍勢でプレイできる。グラフィックやサウンドも強化された。

CRW／カウンターレボリューションウォー

8/30 ■アクレイムジャパン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］近未来を舞台にしたリアルタイムSLG。プレイヤーは機動特殊部隊をあやつり，あたえられた任務を遂行する。高低差が表現されたフィールドを採用。

アーサーとアスタロトの謎魔界村

8/30 ■カプコン ■パズル ■5,800円(予価) ■CD-ROM



［海外から移植］『インクレディブルマシン』を『魔界村』のキャラクターで再現したパズルゲーム。各種の装置を配置して，ノルマを達成していく。3段階の難易度に対応した全100面を収録。



▶今回もさらわれたお姫さまを助けに行くアーサー。頭脳で勝負だ



◀ストーリーにそって解くだけでなく，自分で問題を作れるモードもある

ハイパーラリー

8/30 ■ハーベストワン ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



リアルな走行感覚が楽しめるラリーゲーム。音声ナビゲーションにより，コース・アドバイスを受けられる。視点を自動的に制御するバーチャルコクピット・モードも搭載。

クールボーダーズ

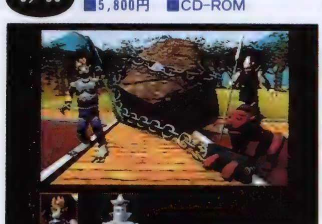
8/30 ■ウェップシステム ■スノーボード ■5,800円 ■CD-ROM



若者たちに人気のスノーボードを3Dポリゴンで再現。大自然が舞台の起伏に富んだコースが用意されており，自由なコースルートでプレイできる。ボードは性質のことなる数種から選択が可能。

イエロー・ブリック・ロード

8/30 ■アクレイムジャパン ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］「オズの魔法使い」をモチーフにしたAVG。仲間たちとともに，オズの秘密を解きあかすためエメラルド城を探検する。3Dモデリングを駆使した美しいCGアニメーションが特徴。

謎王

8/30 ■バンダイビジュアル ■クイズ ■5,800円 ■CD-ROM



「謎王国」を支配する"謎王"を倒すため，さまざまなクイズに挑戦する。収録された全5,000問にもおよぶ問題は，クイズ番組13冠王の道蔦岳史が監修。5種類のミニゲームが用意されている。

鋼鉄霊域(スティールダム)

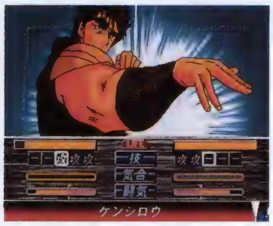
8/30 ■テクノソフト ■シューティング ■5,800円(予価) ■CD-ROM



同社『リヴァーシオン』をベースに改良された3Dシューティング。対戦格闘の要素が盛り込まれ，コマンド技や連続攻撃などの特殊攻撃をすることができる。画面分割による2P対戦も可能。

北斗の拳

8/30 ■バンプレスト ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



[セガサターンから移植] アニメのスタッフが制作に参加しているAVG。メインの格闘シーンでは，技コマンドを入力し気合いをタメることで，アニメーションを使った迫力のバトルが展開する。

C1サーキット

8/30 ■インベックス ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



首都高環状線を舞台にしたレーシング。ライバル車と争いながら初級，中級，上級の各コースを走るシナリオ・モードや，タイムアタック・モード，通信対戦モードなどを選択できる。

魔法少女ファンシーCoCo

8/下 ■パウ ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM



ラジオやCDなど，物語が各メディアで展開されている育成SLG。魔法の国のプリンセス・ココを5年間で立派に成長させる。キャラクターの声には，白鳥由里，松本梨香，氷上恭子らを起用。

王宮の秘宝テンション

8/下 ■バップ ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM



ターン制を採用したダンジョン探索型RPG。武器・道具などのアイテムや魔法を駆使して，ダンジョンのクリアを目指す。用意されているダンジョンは7種類で，それぞれに特徴が設定されている。

東亜プランシューティングバトル1

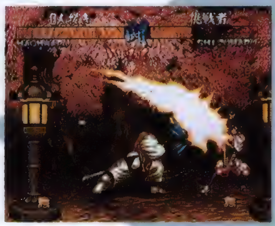
8/30 ■バンプレスト ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



[アーケードから移植] シューティングに定評がある東亜プランの名作『タイガーヘリ』『究極タイガー』『ツインコブラ』を収録。オプション設定により縦画面でのプレイもできる。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

8月 ■SNK ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



[ネオジオから移植] 人気対戦格闘シリーズの第3弾。修羅・羅刹の剣質や，剣客・剣豪・剣聖のレベルが導入され，多彩なキャラタイプを選べるのがウリ。ステージ・セレクトなども可能になった。



▶ラストボスである斬紅郎をふくめた13人の剣士を使うことができる



◀武器飛ばし必殺技や防御崩し，回り込みなどの多彩なアクションがウリ

にゃんとワンダフル

8/30 ■バンプレスト ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM



猫や犬などの「ペットを飼う」育成シミュレーション。さまざまな性格を持つペットに対し，「話しかける」「エサをあたえる」などコマンドを使って飼いならしていく。メモリーカード対応。

月下の棋士～王竜戦

8月 ■バンプレスト ■将棋 ■5,800円(予価) ■CD-ROM



人気劇画「月下の棋士」をゲーム化。豊富なゲームモードと詳細な対局設定により，初心者から上級者まで楽しめる。檜山修之，飛田展男，三石琴乃ら豪華キャストによる臨場感あふれる演出も魅力。

アフターケア

シーバス・フィッシング

6/21 ■ビクターエンタテインメント ■フィッシング ■6,800円 ■CD-ROM



[セガサターンから移植] 村瀬正海の総合監修による本格的釣りゲーム。対象をシーバス（すずき）にしぼっており，「トーナメント」と「フリーフィッシング」の2モードで海釣りが楽しめる。

アフターケア

NOëL～ノエル

7/26 ■パイオニアLDC ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



テレビ電話をとおして，3人の女子高生と会話を楽しむ恋愛シミュレーション。6,000枚以上ものセル画と桜井智，岩男潤子，飯塚雅弓らの声優陣による15時間にもおよぶ音声が使用されている。



▶登場する女の子は，1人1人が個性的。どの娘が好みのタイプ？



◀テレビ電話を使った"ヴァーチャル・デート"のようすを描いたゲームだ

DataBase プレイステーション新作発売予定表

スクウェアから新作が4タイトル発表されている。くわしくは177ページを参照のこと。バンプレストからもオリジナル＆移植作が大量に登場。コナミからは『セクシーパロディウス』の移植が決定した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月下旬	プロ麻雀 極PLUS	麻雀	アテナ	4,980円
8月予定	シティブラボー！	SLG	アルトロン	6,800円
	東京SHADOW	AVG	タイトー	8,800円
夏頃予定	厄　痛～呪いのゲーム	AVG	アイディア・ファクトリー	5,800円
	甲子園V	野球SLG	魔法株式会社	未定
9月6日	トンズラくん	アクション	ソラン	未定
	スマッシュコート	テニス	ナムコ	5,800円
9月13日	ライズ オブ ザ ロボット2	対戦格闘	アクレイムジャパン	5,800円
	究極の倉庫番	パズル	ITOCHU	5,800円
	ウイングコマンダーIII	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	必殺パチンコステーション	パチンコ	サンソフト	6,800円
	英語の鉄人～センター試験トライアル	教育	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ぽじっと	テーブルゲーム	プレイアベニュー	3,980円
9月20日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アクションパズル	アテナ	4,980円
	スターファイター3000	フライトSLG	イマジニア	5,800円
	デスウイング	3Dシューティング	サイバーテックデザイン	5,800円
	ストーン・ウォーカーズ	AVG	サンソフト	(予) 5,800円
	ヴィクトリー・ゾーン2	パチンコ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	ヴィクトリー・ゾーン2・SANKYO N・ASUKA同梱限定パック	パチンコ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 8,700円
9月27日	伝説のオウガバトル	SLG	アートディンク	5,800円
	★イメージガン＆TFX フライト・マニアック・セット	フライトSLG	イマジニア	13,800円
	TFX	フライトSLG	イマジニア	7,800円
	ウェディングピーチ～ドキドキお色直し	SLG	ケイエスエス	5,800円
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	アクションパズル	コナミ	(予) 5,800円
	パズラー監修　おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ	パズル	サンソフト	4,980円
	★ビルクラッシュ	アクションパズル	翔泳社	(予) 5,800円
	ギャロップレーサー	競馬SLG	テクモ	5,800円
	マッハGo Go Go	レーシング	トミー	(予) 5,800円
	拳聖～キング・オブ・ボクシング	ボクシング	ビクターエンタテインメント	5,800円
	それゆけ×ココロジー	占い	ポリグラム	5,800円
9月上旬	テトリス プラス	アクションパズル	ジャレコ	5,800円
9月中旬	パチンコ大好き	パチンコ	セタ	(予) 5,800円
9月下旬	ヒロイン・ドリーム	SLG	マップジャパン	6,800円
9月予定	ビッグ・ハート・ベースボール	野球	アクレイムジャパン	5,800円
	バーチャルプロレスリング(仮)	プロレス	アスミック	(予) 5,800円
	女神異聞録　ペルソナ	RPG	アトラス	6,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月予定	天地無用！登校無用	AVG	エクシングエンタテイメント	6,800円
	DOKI DOKIプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	（予）5,800円
	インターナショナル モトクロス	バイクレーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	スーパーカジノスペシャル	テーブルゲーム	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	炎の15種目 アトランタ・オリンピック	スポーツ	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	アイドル雀士スーチーパイII Limited	麻雀	ジャレコ	7,800円
	釣りバカ日誌	フィッシング	小学館プロダクション	6,800円
	3Dシューティング・アクション コブラ・ザ・サイコガン	3Dシューティング	タカラ	5,800円
	にとうしんでん	対戦格闘	タカラ	5,800円
	くるくるトゥインクル ～おねがいおほしさま	パズル	トミー	（予）5,800円
	黒ノ十三	AVG	トンキンハウス	5,800円
	ジグソーアイランド ～ジャパン・グラフィティ	パズル	日本一ソフトウェア	（予）5,800円
	リーディングジョッキー ハイブリッド	競馬	ハーベストワン	（予）5,800円
	ピンボール・ファンタジーズ・デラックス	ピンボール	バップ	5,800円
	パワーレンジャーピンボール	ピンボール	バンダイ	（予）6,800円
	幻影闘技SHADOW STRUGGLE	SLG	バンプレスト	（予）5,800円
	続ぐっすんおよよ	アクションパズル	バンプレスト	（予）5,800円
	MEGATUDO 2096	対戦格闘	バンプレスト	（予）5,800円
	レーシングルーピー	レーシング	MIZUKI	5,800円
10月4日	スペクトラルタワー	RPG	アイディアファクトリー	5,800円
	ファイナリスト	3Dシューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	★ウイニングポスト2 プログラム'96	競馬SLG	光栄	6,800円
	★水滸伝～天命の誓い	SLG	光栄	5,800円
	日本たらればなしツアー① あれ！もこれ?も桃太郎	AVG	システムサコム	4,800円
10月23日	ズープ	アクションパズル	メディアクエスト	（予）4,800円
10月25日	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明	SLG+RPG	コナミ	（予）5,800円
	3Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ（仮）	AVG	データイースト	（予）5,800円
10月下旬	シムシティ2000	SLG	アートディンク	5,800円
	GOII Professional 対局囲碁	囲碁	毎日コミュニケーションズ	6,800円
	ザ・ゲーム オブ ブルーフ	ボードゲーム	ユタカ	5,800円
10月予定	BLOODY BRIDE（ブラディ・ブライド） ～いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	6,800円
	チェスマスター	チェス	アルトロン	（予）6,800円
	★THE DEEP～失われた深海	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	エア・アサルト	フライトSLG	SCE Inter	（予）5,800円
	アサルト・リグス	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	クレイジー・イワン（仮）	3Dアクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	シェルショック	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ショックウェーブ オペレーション・ジャンプゲート	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4,800円
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	ブレインデッド13	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	バーチャルシミュレーション パチンコドリーム	パチンコ	コナミ	5,800円
	真髄・碁仙人（仮）	囲碁	J・ウイング	（予）8,900円
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～維新激闘編	対戦格闘	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワイルド アームズ	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）5,800円
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	（予）5,800円
	サイキックフォース	対戦格闘	タイトー	5,800円
	キングオブパーラー	SLG	TEN研究所	未定
	LULU	エンターテインメント	東北新社	4,800円
	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5,800円
	V・テニス2	テニス	トンキンハウス	5,800円
	オウバードフォース AUBIRDFORCE	SLG	バンダイ	（予）6,800円
	★爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる	麻雀	バンプレスト	（予）5,800円
	★レベル・アサルトII	3Dシューティング	BPS	（予）5,800円
	★本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン！	麻雀	ビデオシステム	（予）6,800円
	ガンシップ2000	SLG	メディアクエスト	5,800円
11月1日	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	未定
	アーク ザ ラッドII	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
11月8日	ナムコミュージアムVOL．4	オムニバス	ナムコ	未定
11月12日	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
11月15日	フィスト	対戦格闘	イマジニア	6,800円
	土屋圭一杯争奪筑波 スーパーテクニックチャレンジ	レーシング	メディアクエスト	（予）5,800円
11月上旬	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 ～LOVE LOVE ハニー争奪戦	アクション	ケムコ	5,800円
11月中旬	ビッグチャレンジゴルフ	ゴルフ	バップ	5,800円
	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	5,800円
11月下旬	AZITO－アジト－	SLG	アステック21	5,800円
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
11月予定	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	ファーストクイーンIV	SLG+RPG	クレソフト	（予）5,800円
	金田一少年の事件簿（仮）	AVG	講談社	（予）5,800円
	★ステークスウィナー ～G I 完全制覇への道	競馬	ザウルス	（予）5,800円
	エア・グレイブ	シューティング	サントス	5,600円
	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	プロレス	トミー	（予）5,800円
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	未定
	★ゼイラムゾーン	アクション	バンプレスト	未定
	★タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	シューティング	バンプレスト	未定
	★ボール・ブレイザー	アクション	BPS	（予）5,800円
	エターナル・メロディ	SLG	メディアワークス	（予）5,800円
	同級生麻雀（仮）	麻雀	ユーメディア	（予）6,800円
	ブルーフォレスト物語	RPG	ライトスタッフ	未定
秋頃予定	超人学園ゴウカイザー	対戦格闘	アーバンプラント	（予）5,800円
	Not Treasure Hunter	AVG	アクティアート	未定
	ブラスト・チャンバー	アクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ルパン三世カリオストロの城－再会－	AVG	アスミック／東北新社	未定
	★マイティーフット	ガンシューティング	アルトロン	未定
	プリンセスメーカー～ゆめみる妖精	SLG	SCE／ガイナックス	5,800円
	MLBペナントレース	野球	SCE Inter	（予）5,800円
	首領蜂	シューティング	SPS	未定
	童夢の野望 F I GP NIPPONの挑戦	SLG	OZクラブ	未定
	X-MEN～チルドレン・オブ・ジ・アトム	対戦格闘	カプコン	5,800円
	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	（予）5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	スピードキング	レーシング	コナミ	（予）5,800円
	★セクシーパロディウス	シューティング	コナミ	4,800円
	ぷよぷよ通	アクションパズル	コンパイル	4,800円
	ヴァーチャルギャロップ 騎手道	競馬	サンソフト	6,800円
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
	ぷるるん！シェイプUPガールズ（仮）	パズル	J・ウイング	（予）5,800円
	忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	結婚～Marriage	SLG	小学館プロダクション	（予）6,800円
	らんま1／2 バトル・ルネッサンス	対戦格闘	小学館プロダクション	（予）6,800円
	バスタード!!～虚ろなる神々の器（仮）	RPG	セタ	未定
	クライムクラッカーズ2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	SLG+RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳	AVG+RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	（予）6,800円
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女	RPG	タカラ	5,800円
	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎	SLG	タカラ	6,800円
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	テクモスーパーボウル（仮）	アメフト	テクモ	未定
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	キャット・ザ・リッパー ～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	東方珍遊記	AVG	ナグザット	未定
	ホタル	AVG	パイオニアLDC	未定
	ウイングオーバー	フライトSLG	パック・イン・ビデオ	未定
	フィッシュ・アイズ（仮）	フィッシング	パック・イン・ビデオ	（予）6,800円
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	ZXE-D ～レジェンド・オブ・プラズマトライト	対戦格闘	バンダイ	（予）19,800円
	★アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	SLG	ヒューマン	未定
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	ジョッキーゼロ	競馬SLG	ライトスタッフ	未定
12月6日	あかずの間	AVG	ヴィジット	（予）5,800円
12月16日	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	（予）5,800円
12月予定	ダカール'97	レーシング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 アルプス編	SLG	NETYOU	未定
	NHLフェイスオフ	アイスホッケー	SCE Inter	未定
	くるくるぱにっく	パズル	クールキッズ	2,800円
	ありす イン サイバーランド	RPG	グラムス	（予）5,800円
	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	（予）5,800円
	★新スーパーロボット大戦	SLG+RPG	バンプレスト	未定
	★スーパーロボットシューティング	シューティング	バンプレスト	未定
	★同級生2	AVG	バンプレスト	未定
	★ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	未定
	JTCC全日本ツーリングカー選手権	レーシング	BPS	（予）5,800円
	STRESSLESS LESSON～れすれす	パズル	マックスファイブ	未定
	トップガン～ファイヤー・アット・ウィル	フライトSLG	メディアクエスト	5,800円
	恐怖新聞	AVG	ユタカ	5,800円
年末予定	攻殻機動隊～GHOST in the SHELL	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
96年予定	名探偵スチールウッド	AVG	アイディアファクトリー	（予）5,800円
	峠MAX最速ドリフトマスター	レーシング	アトラス	未定
	デジクロ	パズル	アトラス	未定
	ダイナマイトキング	アクション	エイコム	未定
	海腹川背・旬	アクション	エクシングエンタテイメント	5,800円
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	火竜娘（かりゅうじょう）－高 悠環－	AVG	ガスト	未定
	火竜娘（かりゅうじょう）－柳 判官－	AVG	ガスト	未定
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	がんばれ森川くん2号（仮）	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ラグナキュール（仮）	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	がんばれ!!ケイビくん ～デパートが占領されちゃった～の巻	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	ウルトラマンゼアス	未定	東北新社	未定
	すらいムしよう！	SLG	東北新社	（予）5,800円
	PAL～神犬伝説	RPG	東北新社	（予）6,800円
	ソウルエッジ	対戦格闘	ナムコ	未定
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーティストオフィス	5,800円
	ゼロヨンチャンプDooZy-J	レーシング	メディアリング	未定
	ストリートレーサーデラックス	レーシング	UBIソフト	未定
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
97年1月予定	BELTLOGGER 9	3Dアクション	GENKI	未定
	★ダークフォース	3Dシューティング	BPS	（予）5,800円
	★ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	（予）5,800円
97年2月予定	NFLゲームデイ	アメフト	SCE Inter	未定
冬頃予定	ロックマン8（仮）	アクション	カプコン	未定
	★ブシドーブレード	対戦格闘	スクウェア	未定
	スーパーフットボールチャンプ（仮）	フットボール	タイトー	5,800円
	シュレディンガーの猫	AVG	タカラ	未定
	エクスヒュームド	アクション	BMGビクター	未定
	グランドセフトオート（仮）	アクション	BMGビクター	未定
	3Dベースボール（仮）	野球	BMGビクター	未定
	ファイロ＆クロード	アクション	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン（仮）	RPG	BMGビクター	未定
	バーチャパチスロ2（仮）	パチスロ	マップジャパン	未定
	MELT ～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	クロック！	AVG	メディアクエスト	（予）5,800円
	★フェーダ2	RPG	YANOMAN GAMES	未定
97年春頃予定	★ザ・心理ゲーム2（仮）	占い	ヴィジット	（予）5,800円
	ZERO DIVIDE 2	対戦格闘	ズーム	未定
	★サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定
	★ファイナルファンタジータクティクス	SLG+RPG	スクウェア	未定
	スパイダー（仮）	アクション	BMGビクター	未定
	タンク（仮）	アクション	BMGビクター	未定
	パンデモニアム（仮）	3Dアクション	BMGビクター	未定
97年夏頃予定	ツタンカーメンの遺言	AVG	ウィザード	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	RPGツクール（仮）	ツール	アスキー	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオンPS（仮）	競馬SLG	アスキー	未定
	機甲兵G-1	SLG	アスク講談社	未定
	イレブンスアワー	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	NHLパワープレイ96	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	未定
	グリッドランナー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★タイムコマンドー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ナノテックウォリアー	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ブラックバス(仮)	フィッシング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	未定
	棋太平(仮)	将棋	SPS	未定
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	バーミン・キッズ	パズル	エレクトロニック・アーツ・ビクター	4,800円
	ビューポイント	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ザ・タワー	SLG	オープンブック	未定
	アパッチ(仮)	フライトSLG	ガスト	未定
	スターグラディエイター	対戦格闘	カプコン	未定
	バイオハザード2(仮)	AVG	カプコン	未定
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(つわもの)	麻雀	カルチャーブレーン	未定
	クァンタムゲート～悪夢の序章	AVG	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	VIPER(仮)	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me	シューティング	コナミ	未定
	3D競走馬育成シミュレーションゲームBREEDING STUD ～牧場で逢いましょう	競馬SLG	コナミ	未定
	アウトライブZERO(仮)	RPG	サンソフト	未定
	里見の謎(仮)	RPG	サンテックジャパン	(予) 5,800円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	4,800円
	いがらしみきおのスカイゴルケット	アクション	ジョルダン	未定
	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	ハームフルパーク	シューティング	スカイ・シンク・システム	未定
	★ザウバー	シューティング	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	★雷電DX(仮)	シューティング	セイブ開発	未定
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ガボール・スクリーン	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	レイストーム	シューティング	タイトー	未定
	レイ・トレーサー	ドライブ	タイトー	5,800円
	装甲騎兵ボトムズ	3Dアクション	タカラ	未定
	MVPベースボール(仮)	野球	データイースト	未定
	ガメラ2000	シューティング	デジタルフロンティア	未定
	エースコンバット2(仮)	3Dシューティング	ナムコ	未定
	ガンバレット(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	新リッジレーサー(仮)	レーシング	ナムコ	未定
	タイムクライシス(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	フォーミュラ・サーカス	レーシング	日本物産	5,800円
	ジャンプキッド	アクション	ニュー	未定
	★NAGE LIBRE 螺旋の相剋	SLG+RPG	バリエ	未定
	★秘宝王～もうお前とは口きかん！	ボードゲーム	バリエ	未定
	★新SD戦国伝 機動武者大戦(仮)	SLG+RPG	バンダイ	未定
	★ゲゲゲの鬼太郎 ～呪いの肉人形館(仮)	AVG	バンダイ	未定
	マクロス デジタルミッションVF-X	シューティング	バンダイビジュアル	6,800円
	バトル・オブ……(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	未定
	オーガリアン―亜人伝―(仮)	RPG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	怪獣戦記	RPG	プロデュース	未定
	ライアットスターズ	SLG+RPG	ヘクト	未定
	ミッドランド～幻の王国(仮)	RPG	未来ソフト	未定
	さるかにハムぞう	パズル	メディアワークス	未定
	アルナム弁当～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定
未定	エネミーゼロ	AVG	ワープ	未定

■発売中止が決定した作品……●タイタンウォーズ(BMGビクター)●3Dレミングス(SCE Inter)●NFLクォーターバッククラブ'96(アクレイムジャパン)●TEAM47GOMAN(ココナッツジャパン エンターテイメント)●ヴァルナホース(ココナッツジャパン エンターテイメント)●世界地図の読み方'96(仮)(ソニー・コンピュータエンタテインメント)●アサルト・リグス(SCE Inter)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●カオスコントロール(ヴァージンインタラクティブ)7月→秋頃●アローン・イン・ザ・ダーク2(エレクトロニック・アーツ・ビクター)未定●リターン・トゥ・ゾーク(バンダイビジュアル)9月→9月下旬●CRITICOM～ザ・クリティカルコンバット(ビック東海)未定●ゲームの達人2(サンソフト)96年→未定●アクチャー・サッカー(ナグザット)7月→7月19日●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●アクチャー・ゴルフ(ナグザット)8月→9月●X-COM～未知なる侵略者(メディアクエスト)7月→11月1日●クリーチャーショック(データイースト)未定→8月23日●蛭子能収の大穴競艇(セタ)8月→9月上旬●ローンソルジャー(ヴァージンインタラクティブ)7月→秋頃●サイバースピード(ギャガ・コミュニケーションズ)7月→8月9日●上海 グレート・モーメンツ(サンソフト)96年→未定●ポポロクロイス物語(ソニー・コンピュータエンタテインメント)7月→7月12日●クロックワークス(徳間書店)7月上旬→7月26日●スタジオP(アジェンダ)7月19日→8月23日●シルエット☆ストーリィズ(カネコ)7月→9月●エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール／限定版(ココナッツジャパン エンターテイメント)7月→7月26日●ターフウインド'96～武 豊競走馬育成ゲーム(ジャレコ)7月上旬→8月下旬●るぷぷキューブ ルプ★さらだ(データム・ポリスター)7月26日→8月●ソニックウイングススペシャル(メディアクエスト)7月下旬→9月下旬●キングオブスタリオン(日本物産)7月→7月26日●ボトム オブ ザ ナインス～メジャーリーグヒーローズ(コナミ)7月26日→9月13日



3 DO

先月号で紹介した『クロックワークス』は，残念ながら発売中止になってしまった。

今月の売れ筋ソフトHOT5

1	前1位	**ブルーフォレスト物語～風の封印** ●ライトスタッフ／Panasonic ●RPG ●7,800円
2	↑前3位	**ザ・タワー** ●オープンブック ●SLG ●6,800円
3	初登場	**誕生～デビュー ピュア** ●シャーロック ●SLG ●7,800円
4	↑再登場	**ポリスノーツ** ●コナミ ●AVG ●7,800円
5	↑再登場	**デイドラス ～エピソード1:難破船のエイリアン** ●HATNET ●AVG ●9,800円

DataBase 3DO新作発売予定表

「クロックワークス」は中止に。以降のスケジュールもとくに変更ない。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	ドラゴン・ロア	AVG	マルチソフト	未定
96年予定	Dの食卓2(M2)	AVG	ワープ	8,800円
未定	ウォーターワールド	アクション	インタープレイ	未定
	キャスパー	アクション	インタープレイ	6,800円
	キングダム	AVG	インタープレイ	6,800円
	クレーファイターII	アクション	インタープレイ	6,800円
	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	12,800円
	フランケンシュタイン	AVG	インタープレイ	未定
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	必殺パチンココレクション(仮)	パチンコ	サンソフト	未定
	キッズTV	AVG	スタジオ3DO	未定
	スターファイター	シューティング	スタジオ3DO	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	スタジオ3DO	未定
	Po'ed(ピーオード)	シューティング	スタジオ3DO	未定
	フェニックス3	アクション	スタジオ3DO	未定
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	(予) 6,300円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定

■発売中止が決定した作品……●クロックワークス(徳間書店)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ライズ オブ ザ ロボット(マルチソフト)未定●即戦力の定石(G.A.M.)96年●テレビのツボ～迷プロデューサー伝説(MBS企画／日本アソビプラン)未定●ハウスキーパー(ハミングバードソフト)未定

(M2)……M2専用



PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『虚空漂流ニルゲンツ』が初登場でトップに立った。

順位		タイトル / 発売元 / ジャンル / 価格
1	初登場	虚空漂流ニルゲンツ ●NECホームエレクトロニクス ●RPG ●7,800円
2	前2位	お嬢様捜査網 ●ヘッドルーム／NEC HE ●AVG ●7,800円
3	前4位	デアラングリッサーFX ●NSC／NEC HE ●SLG ●7,800円
4	↑前5位	アニメフリークFX Vol.3 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●6,800円
5	↑再登場	ミラークルム〜ザ・ラスト・レベレーション ●レイフォース／NEC HE ●RPG ●7,800円

アニメ天国

「PC-FXアニメフェスティバル」をレポート

去る6月22・23日，池袋サンシャインシティ文化会館で「PC-FXアニメフェスティバル」が開催された。当日は『ふしぎの国のアンジェリーク』などの新作ゲームが展示されたほか，さまざまなイベントも行なわれ，“アニメフリーク”たちがおおぜい集まったのだ。

なかでも，22日には『アンジェリーク』，23日には『お嬢様捜査網』をテーマにして，人気声優をまじえたトークショーやミニ・コンサートが開かれ，大変な盛り上がりをみせていた。コスプレ大会もレベルが高く，来場者の注目を集めていたようだ。PC-FXらしさが発揮されたイベントだったと言えよう。　（曳地哲司）



◀ロルフィーの声を演じる大野まりなちゃんも駆けつけてくれたゾ





◀▲人気声優が登場するイベントは大盛況。お目当ての声優が登場すると，会場中から黄色い声が飛びかっていた

ふしぎの国のアンジェリーク





◀▲「アンジェリーク」シリーズ最新作はスゴロク形式のボードゲーム。止まったコマによって，クイズやパズルなどのミニゲームや，豊富なイベントが展開する

♥コスプレイヤーのお部屋

「アンジェリーク」のコスプレは非常にレベルが高かったのだ。勢ぞろいした姿をごらんあれ。



ジュリアス様……



フッ，カワイイヤツよ

今月の新作

今月は，ちょっぴりアダルトだがゲーム性の高さには折り紙つきの恋愛AVG『同級生2』が発売される。前評判も高く，大ヒットになることまちがいないだろう。ただし，X指定作品のため，18歳未満は購入できないから注意。

X指定

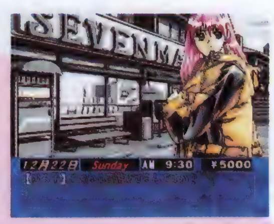
同級生2

8／9　■NECインターチャネル　■AVG　■8,800円(予価)　■CD-ROM



［パソコンから移植］女の子への想いを遂げることが目的の美少女アドベンチャー。2週間という限られた時間やさまざまなフラグ立てなど，シミュレーション的要素も強い。X指定ソフト。

▶主人公の前には，メガネっ子からアイドルまで多数の美少女が登場する





◀会話やデートを重ねて女の子の気分値を上げれば，2人の仲も急接近♥

DataBase

PC-FX新作発売予定表

「ふしぎの国のアンジェリーク」の発売日が決定した。来月は豊作か？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月13日	チップちゃんキィーック！	アクション	カスタム／NEC HE	7,800円
9月20日	きゃんきゃんバニーエクストラDX（X指定）	AVG	カクテルソフト	8,800円
9月27日	★赤ずきんチャチャ〜お騒がせ！パニックレース(仮)	ボードゲーム	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	ブルーブレイカー	RPG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
10月18日	ふしぎの国のアンジェリーク	ボードゲーム	光栄／NEC HE	未定
秋頃予定	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
冬頃予定	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	アンジェリークSpecial 2（仮）	SLG	光栄／NEC HE	未定
	ファイアーウーマン　纏(まとい)組	SLG	徳間書店／NEC HE	未定
	ラスト インペリアル プリンス(仮)	RPG	日本アプリケーション／NEC HE	未定
未定	卒業R〜グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイトIV	RPG	NECインターチャネル	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	★スパークリングフェザー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	となりのプリンセス(仮)	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	惑星攻撃隊リトルキャッツ(仮)	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ・遙かなるオーガスタ3（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バウンダリーゲート　ドーター・オブ・キングダム(パック・イン・ビデオ/NEC HE)未定●ファーランドストーリーFX(TGL/NEC HE)7月26日→秋頃

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です／★……今月DataBaseに初登場した新作



スーパーファミコン
SUPER FAMICOM

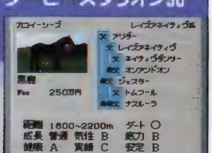
HOT 10
今月の売れ筋ソフト

先月に引きつづき『ファイアーエムブレム』がトップ。『トレジャーハンターG』は3位まで順位を上げてきた。7位には『魔装機神』が返り咲きだ。

1 ファイアーエムブレム～聖戦の系譜
前1位
●任天堂
●RPG＋SLG
●7,500円



2 ダービースタリオン96
前2位
●アスキー
●競馬SLG
●12,800円



3 トレジャーハンターG
↑前4位
●スクウェア
●RPG
●7,900円



4 スーパーボンバーマン4
前5位
●ハドソン
●アクション
●7,777円



5 スーパーマリオRPG
前3位
●任天堂
●RPG
●7,800円



6 星のカービィ スーパーデラックス
前6位
●任天堂
●アクション
●7,500円

7 魔装機神 スーパーロボット大戦外伝
↑再登場
●バンプレスト
●SLG
●7,800円

8 サウンドノベルツクール
↑前10位
●アスキー
●ツール
●8,200円

9 ベストショットプロゴルフ
初登場
●アスキー
●ゴルフSLG
●8,200円

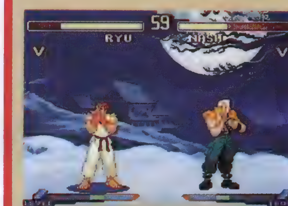
10 不思議のダンジョン2～風来のシレン
↑再登場
●チュンソフト
●RPG
●11,800円

いくよっ！ スーファミで『ZERO2』が！

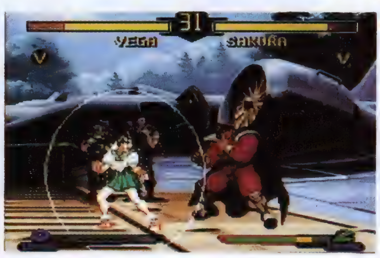
現在もアーケードで人気稼働中の『ストリートファイターZERO2（以下ZERO2）』が，PS，サターンにつづいて，スーファミでも発売される。しかも総勢18人におよぶキャラクターが全員移植されるというのだからオドロキだ。すごいぞカプコン！

今回の移植でとくに気になるのは，『ZERO2』の最大のウリである「オリジナルコンボ」（一定時間内なら好きな技を連続でだせるシステム）を発動させたときの残像処理が，スーファミ上でどこまで再現できるかということ。とはいえ，あの『スーパーストリートファイターII』のスーファミ版で高い移植度を見せてくれたカプコンだけに，今回も期待していてよさそうだ。

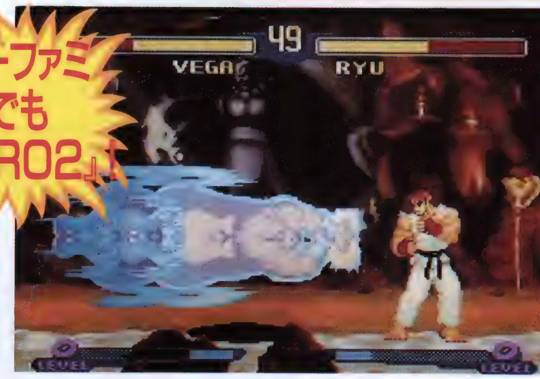
スーファミ版『ZERO2』は，9月下旬に登場する。いまからお金をためておくべし！（加藤義文）



ストリートファイターZERO2
■カプコン　■対戦格闘
■7,800円（予価）　■9月下旬発売予定



◀オリジナルコンボはどこまで再現されるのか

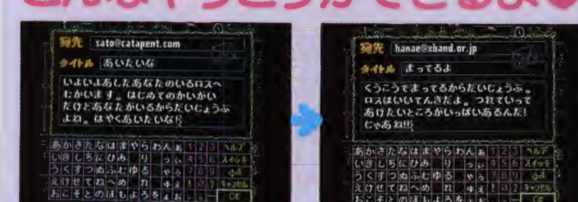


スーファミでも『ZERO2』！

世界へ向けて XBANDでインターネットを体験しよう

7月下旬から，XBANDでインターネット・メールの接続サービスが行なわれるようになった。このインターネットへのアクセスは，既存のユーザーなら現在利用しているコードネームがそのままIDとなるので，別途プロバイダと契約しなくても直接インターネットを利用することができるぞ。

こんなやりとりができるよ♥



◀いやぁ，仲よさそうでいいよねぇ（ぼそっ）

今月の新作

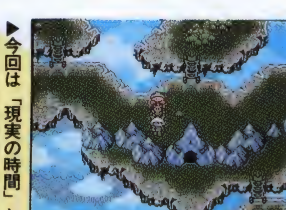
ハドソンから『大貝獣物語II』『スーパーパワーリーグ4』，アスキーからは『大戦略エキスパートWWII』といったカンジで，シリーズものがめだつが，なかには『桃太郎電鉄』などを手がけたさくまあきら監修の『牧場物語』などもあり，どれを選ぶか迷いそう。8月14日からスーファミの本体価格が9,800円になることだし，まだまだいけそうだ。

大貝獣物語II

8/2
■ハドソン　■RPG
■8,200円　■40メガ・カートリッジ



同名ソフトの続編。超すけっとや戦闘などのシステムも改良されている。『天外魔境ZERO』で採用された，実時間とゲーム内の時間を対応させる「パーソナル・ライブ・ゲームシステム」を搭載。



▶今回は「現実の時間」と「ゲーム中の時間」がどのように反映されるのだろう



◀ストーリーだけでも前作の2倍！　展開はよりいっそう深みを増していくぞ

赤ずきんチャチャ

8/9 ■トミー ■RPG ■7,800円(予価) ■12メガ・カートリッジ



人気テレビアニメ「赤ずきんチャチャ」のキャラクターであるチャチャ，しいね，リーヤが主人公のRPG。ぽぽんた国で王の生まれ変わりの赤ちゃんをさがす。全8話のストーリーで構成されている。

牧場物語

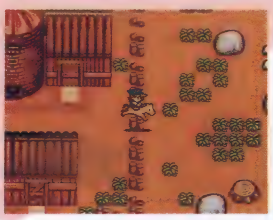
8/9 ■パック・イン・ビデオ ■SLG ■7,800円 ■16メガ・カートリッジ



『桃鉄』シリーズのさくまあきらが監修。2年半で，荒廃している牧場をどこまで豊かにできるかに挑戦する。人の出会いや動物とのふれあい，結婚といったさまざまなイベントも用意されている。



▶人生最大のイベント「結婚」では，5人の女性の中から結婚相手が選べる



◀行動しだいで8種類のエンディングが見られるマルチエンディング方式を採用

スーパーパワーリーグ4

8/9 ■ハドソン ■野球 ■7,980円 ■カートリッジ



96年度版の最新データを収録。キャラクターには，動きのリアルさを追及するためにCGキャラを採用している。ほかにも「ドクターKモード」や「リプレイ機能」といった新システムが充実。

忍たま乱太郎すぺしゃる

8/9 ■カルチャーブレーン ■AVG ■8,800円(予価) ■4メガ・カートリッジ



人気アニメ「忍たま乱太郎」をAVG化。物語は劇場版ストーリーを軸に展開していく。ミニゲームやアスレチックなど，アクション・ゲームの要素もふんだんに盛り込まれている。

古田敦也のシミュレーションプロ野球2

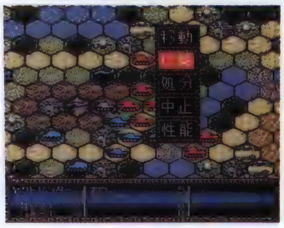
8/24 ■ヘクト ■野球SLG ■8,000円 ■16メガ・カートリッジ



ヤクルトスワローズの古田敦也捕手が監修した野球ゲーム。選手の1人1人に28項目のパラメータが設定されており，プレイヤーが変更することも可能。オリジナル球団作成や2P対戦などもできる。

大戦略エキスパートWWII WAR IN EUROPE

8/30 ■アスキー ■SLG ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ



SA-1という高速アクセラレータを使用することにより，前作より2倍以上も早い思考速度を実現した。全40マップにおよぶキャンペーン・モードやシナリオ・モードのほか人間同士の対戦も可能。

必殺パチンコレクション4

8/30 ■サンソフト ■パチンコ ■9,980円 ■16メガ・カートリッジ



同名シリーズの第4弾。大手パチンコ・メーカー京楽産業の実機6機種をシミュレートしている。羽根モノに「たぬ吉くん」「お竜さん」，デジパチでは「フルーツパラダイス」「宝島」ほか2機種を収録。

ナンバーズパラダイス

8/30 ■アクレイムジャパン ■その他 ■8,800円 ■4メガ・カートリッジ



好きな数字をそのまま抽選番号にできることで人気の宝くじ「ナンバーズ」のガイドソフト。データを入力し，次回の抽選番号の予想をする。解説モードもついていて，初心者でも楽しめる。

スーファミターボ専用

SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記

8/23 ■バンダイ ■SLG ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ



アニメ「機動戦士ガンダムZZ」の世界観を再現したSFシミュレーション。前作までにはなかった"コロニー落とし"による一発逆転要素が加わった。対戦では相手の育てた軍隊と戦うことも可能。

スーファミターボ専用

SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記

8/23 ■バンダイ ■SLG ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ

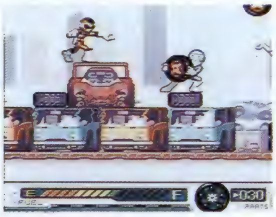


映画「機動戦士ガンダム・逆襲のシャア」と「～F91」の世界を再現したSLG。「逆襲のシャア」にでてきた"核弾頭"や，「F91」の"質量のある残像"などを戦略として再現している。

スーファミターボ専用

激走戦隊カーレンジャー ～全開！レーサー戦士

8/23 ■バンダイ ■アクション ■3,980円(予価) ■4メガ・カートリッジ



戦隊シリーズの最新作が横スクロール・アクションになって登場。プレイヤーはそれぞれ特徴のある5人のキャラクターから1人を選び，変化に富んだ全5ステージをクリアしていく。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

『ストZERO2』『マーヴル』の発売日が決定。それぞれ9月下旬，10月4日と，ここ数か月中に発売されることになった。スーファミターボも好調だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月13日	実況パワープロレスリング'96 ～マックスボルテージ	プロレス	コナミ	(予) 7,980円
9月20日	ウィザードリィ・外伝IV	RPG	アスキー	8,000円
	マジカルドロップ2	アクションパズル	データイースト	(予) 7,800円
9月27日	サラブレッドブリーダーIII	競馬SLG	ヘクト	未定
9月中旬	ペブルビーチの波濤New トーナメント・エディション	ゴルフ	T&Eソフト	未定
	★Parlor！Mini 3 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	4,900円
9月下旬	ストリートファイターZERO 2	対戦格闘	カプコン	(予) 7,800円
	★SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記(T)	SLG	バンダイ	(予) 3,980円
	★SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記(T)	SLG	バンダイ	(予) 3,980円
	クレヨンしんちゃん～長ぐつドボン(T)	アクションパズル	バンダイ	(予) 3,980円
	美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ～ふわふわパニック2(T)	パズル	バンダイ	(予) 3,980円
9月予定	モンスタニア	アクション	パック・イン・ビデオ	7,800円
10月4日	マーヴル・スーパーヒーローズ～ウォー オブ ザ ジェム	対戦格闘	カプコン	7,800円
	ウイニングポスト2 プログラム'96	競馬SLG	光栄	9,800円
11月予定	同級生2	AVG	バンプレスト	(予) 7,980円
	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	(予) 7,980円
秋頃予定	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円

(T)……スーファミターボ専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月6日	ミニ四駆シャイニングスコーピオン～レッツ&ゴー!!	レーシング	アスキー	未定
96年予定	アルナムの牙～獣族十二神徒伝説	RPG	ライトスタッフ	未定
未定	タワードリーム	ボードゲーム	アスキー	未定
	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ…	RPG	エニックス	未定
	勾玉伝説	アクション	エニックス	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	アクション	カプコン	未定
	ピノキオ	アクション	カプコン	未定
	ポカホンタス	アクション	カプコン	未定
	★忍たま乱太郎3	未定	カルチャーブレーン	未定
	★忍たま乱太郎スポーツ(仮)	未定	カルチャーブレーン	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテイメント	9,980円
	マサカリ伝説スーパーRPG編	RPG	トンキンハウス	9,900円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800／9,800円
	ボンバーマンビーダマン	シューティング	ハドソン	未定
	スーパーテトリス2＋ボンブリス(T)	アクションパズル	バンダイ	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト&マジック外伝～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●リングにかけろ(メサイヤ)未定●G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ(イマジニア)未定／価格未定●スーパートランプコレクション2(ボトムアップ)容量未定→16M●テーブルゲーム大集合!!将棋・麻雀・花札・トゥーサイド(バリエ)7月下旬→7月26日



ゲームボーイ
GAME BOY

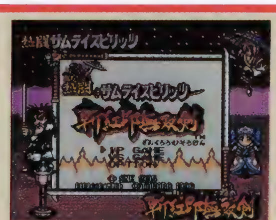
HOT 5
今月の売れ筋ソフト

『ポケモン赤＆緑』の王座揺るがず。来月は変動があるか？

1	前1位	ポケットモンスター・赤 ●任天堂 ●RPG ●3,900円
2	前2位	ポケットモンスター・緑 ●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	前3位	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ ●タカラ ●対戦格闘 ●4,500円
4	前4位	テトリス ●任天堂 ●アクションパズル ●2,600円(込)
5	↑再登場	Jリーグウイニングゴール ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●サッカー ●5,980円

修羅の道なり？
天下御免の12剣士がゲームボーイに見参！

ネオジオで好評を博した『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』が『熱闘』シリーズ最新作としてゲームボーイに登場だ。「見切り」「回り込み」といった独特のシステムに代表されるゲーム性を，8メガ（熱闘シリーズ初！）の容量をフルに活かして，ほぼ忠実に再現。操作ボタンの簡略化などにより，格闘ゲーム初心者も安心して楽しめる作品となっている。また，ネオジオ版には登場しなかった柳生十兵衛がマイキャラとして使用できるぞ。　（八巻将之）



熱闘！サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
■タカラ　■対戦格闘
■4,500円　■8月23日発売予定



▲デモ画面も一新されている。コミカルにデフォルメされた閑丸がラブリー



◀勝利時は勝ちゼリフを実際にしゃべってくれる！



◀戦闘画面はこんなカンジ。怒りゲージもちゃんとある

ほのぼのパズル
『モグラーニャ』で対戦プレイを楽しもう！

かわいらしいキャラクターとわかりやすいゲーム・システムがウリのアクションパズル『モグラーニャ』。すでに発売中だが，もうプレイしてみただろうか？

アイテムなどで道を切り開きつつ，ステージの出口を目指すこのゲーム。主人公であるモグラの特性を活かして，地上と地下の2面をうまく使いわけることがステージ攻略のコツだ。また，通信ケーブルを使えば対戦を楽しむことも可能。ハンディキャップを設定できるので，実力の差があってもアツい対戦が楽しめるぞ。



◀さらわれた奥さんと子どもを助けだすのが目的だ



◀待ち受けるステージはじつに200面以上！　じっくり楽しめるぞ



モグラーニャ
■任天堂　■アクションパズル
■3,900円　■発売中

今月の新作

今月の新作は『熱闘！斬紅郎』と『桃太郎コレクション』の2タイトル。どちらもゲームボーイとしては大容量といえる8メガをフルに活かした力作だ。『桃太郎』のほうは，2作をまとめて4,000円を切る価格がうれしい。

スーパーゲームボーイ対応
桃太郎コレクション
8/9　■ハドソン　■オムニバス
■3,980円　■8メガ・カートリッジ



過去にゲームボーイで発売された桃太郎シリーズの中から『スーパー桃太郎電鉄』『桃太郎電劇』の2タイトルを1本のカセットに。パッケージが缶になっている「ゲーム缶」シリーズ第2弾。

スーパーゲームボーイ対応
熱闘！サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
8/23　■タカラ　■対戦格闘
■4,500円　■8メガ・カートリッジ



ネオジオの同名作品が『熱闘』シリーズになって登場。ネオジオ版には登場しなかった柳生十兵衛が使用できる，各キャラがサンプリング・ボイスで勝ちゼリフを話す，などオリジナル要素を満載。

DataBase
ゲームボーイ新作発売予定表
新作が大量に登場している。今後もまだまだ増えそうな勢いだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト				
9月予定	★SD飛龍の拳II(仮)	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予) 4,280円
	★スーパーチャイニーズランド 1・2・3ダッシュ	アクション	カルチャーブレーン	3,980円
	★バーチャル飛龍の拳GB(仮)	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	★パズル忍たま乱太郎GB(仮)	パズル	カルチャーブレーン	(予) 3,980円
	★ストリートレーサー	レーシング	UBIソフト	4,980円
秋頃予定	★パチ夫くんゲームギャラリー	オムニバス	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物(チュンソフト)7月下旬→秋頃

★……今月DataBaseに初登場した新作



PCエンジン
PC ENGINE

7月号で紹介した『GO！GO！バーディチャンス』が2位に初登場した。来月はランキングに大きな変動があるかも？

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル
1	↑再登場	**ぷよぷよCD通** ●NECインターチャネル ●アクションパズル ●7,800円
2	初登場	**GO！GO！バーディチャンス** ●NECホームエレクトロニクス ●ゴルフSLG ●7,800円
3	前1位	**スチームハーツ** ●TGL ●シューティング ●8,800円
4	前3位	**ヴァージンドリーム** ●徳間書店インターメディア ●SLG ●8,800円
5	前2位	**同級生** ●NECアベニュー ●AVG＋RPG ●8,800円

DataBase PCエンジン新作発売予定表
『ワーキン♥ラブ』が9月発売，『デッド・オブ・ザ・ブレイン』は延期された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼スーパーCD-ROM²				
9月27日	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
96年予定	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	4,800円
未定	モンスターメーカー ～神々の方舟	RPG	NECインターチャネル	未定
	デッド・オブ・ザ・ブレインⅠ＆2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	もってけたまご	アクション	ナグザット	未定
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
秋頃予定	魔導物語Ⅰ～炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	（予）7,800円
96年予定	Jリーグパワースタジアム	サッカー	ハドソン	未定



バーチャルボーイ
VIRTUAL BOY

今月もとくにめだった動きのないバーチャルボーイ。N64が発売された今，バーチャルボーイに復活の日はくるのだろうか？

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル
1	初登場	**バーティカルフォース** ●ハドソン ●シューティング ●4,980円
2	前4位	**ジャックBros.の迷路でヒーホー！** ●アトラス ●アクション ●4,980円
3	↑再登場	**レッドアラーム** ●T＆Eソフト ●3Dシューティング ●4,900円
4	↑再登場	**バーチャルフィッシング** ●パック・イン・ビデオ ●フィッシング ●5,800円
5	↑再登場	**マリオズテニス** ●任天堂 ●テニス ●4,900円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表
海外では新作が発表されているらしいが，国内では……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	バーチャルジョッキー	競馬SLG	ライトスタッフ	未定
未定	ドラえもん ～のび太のドキドキ！おばけランド	アクション	エポック社	5,500円
	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）5,800円
	アウト・オブ・ザ・デスマウント	シューティング	J・ウイング	（予）6,800円
	バウンド・ハイ！	アクション	任天堂	未定
	バーチャルダブル役満	麻雀	バップ	5,300円
	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	ヴァーチャルガンマン	シューティング	ビクターエンタテインメント	5,800円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●新日本プロレスリング 激闘伝説(トミー)未定



ゲームギア
GAME GEAR

先月新たに3タイトルが発表されて，新作予定本数が上向いてきた。とりあえず，年内は安泰か？

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル
1	↑前3位	**バーチャファイターMini** ●セガ ●対戦格闘 ●4,800円
2	前1位	**怪盗セイント・テール** ●セガ ●オムニバス ●4,800円
3	↑再登場	**スーパー桃太郎電鉄Ⅲ** ●ハドソン ●ボードゲーム ●5,800円
4	↑再登場	**ギアスタジアム平成版** ●ナムコ ●野球 ●3,500円
5	↑再登場	**ソニックラビリンス** ●セガ ●アクション ●3,800円

新作タイトル速報！

今後の発売予定に挙がっているタイトルのうち『ソニック3D(仮称)』『ペット倶楽部（仮称)』のゲーム内容が明らかになったのでお伝えしよう。前者は名前どおり，ソニックが主役のアクション・ゲームで，斜め見おろし型のゲーム画面が特徴。後者は子犬を成犬に育てるペット飼育SLGで，愛犬が見せるさまざまなリアクションが楽しい作品だ。来月号ではさらにくわしく紹介するぞ。

Data Base ゲームギア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	ソニック3D(仮)／アクション／セガ／未定
未定	パンツァーMINI(仮)／シューティング／セガ／未定
未定	ペット倶楽部(仮)／SLG／セガ／未定
未定	ミッキーとミニーのハッピーダイアリー／その他／セガ／4,800／16,800円
未定	パズルボブル(仮)／パズル／タイトー／4,800円



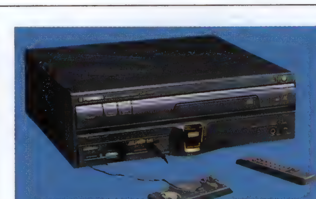
プレイディア
PLAYDIA

残念ながら今月の新作はゼロ。先月紹介したIQキッズの『ドラえもん』は延期されて，秋ごろ発売の予定になっている。

Data Base プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	きかんしゃトーマスのかずといろとかたちのおはなし／教育／バンダイ／5,800円
未定	それゆけ！アンパンマン(仮)／未定／バンダイ／(予)4,800円
未定	ニュートンミュージアム遙かなる宇宙(仮)／図鑑／バンダイ／(予)3,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●けろけろけろっぴ～ウキウキパーティーランド!!(バンダイ)未定●ドラえもん～ドキドキ！どうぶつ大冒険！(バンダイ)7月下旬→秋頃



レーザーアクティブ
LASERACTIVE

本当に書くことがないんです，このハード。ひょっとして，レーザーアクティブがゲーム機だと知らない人もいるのでは？

Data Base レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
▼LD-ROM²	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
▼メガLD	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
未定	NHK中国語会話(仮)／教養／パイオニア／未定



アーケードゲーム

ARCADE GAME

HOT 10

今月の人気ソフト

セガの新作2タイトルが初登場している。3位の『デカスリート』はとっつきやすいゲーム性と，楽しい隠しフィーチャーで固定ファンを獲得したようだ。

1 ストリートファイターZERO2
前1位
●カプコン
●対戦格闘



2 バーチャファイター2
前2位
●セガ
●対戦格闘



3 デカスリート
初登場
●セガ
●スポーツ



4 鉄拳2
前4位
●ナムコ
●対戦格闘



5 電脳戦機バーチャロン
前3位
●セガ
●3Dアクション



6 ラストブロンクス　東京番外地　初登場
●セガ
●対戦格闘

7 D&D® シャドー オーバー ミスタラ　前5位
●カプコン
●格闘アクション

8 タイムクライシス　↑前10位
●ナムコ
●ガン・シューティング

9 バトルガレッガ　初登場
●エイティング／ライジング
●シューティング

10 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま　前9位
●コナミ
●アクションパズル

設定凝りまくり　エイティング/ライジングの新作が登場

今月紹介するのはエイティング／ライジングの新作で，横画面の縦スクロール・シューティング『蒼穹紅蓮隊』だ。ゲーム・システムは，ショット＋ボンバーというオーソドックスなタイプになっている。しかし，「ウェブ」と追尾レーザーの存在が大きな特徴だ。

自機のまわりにあるワイヤーフレーム「ウェブ」で敵を捕らえ，レーザーを発射すれば，最大8機まで一度に破壊することが可能。このウェブにより，戦略性がかなり高くなっている。また各パイロットや敵ボスの設定も凝っているので，そのへんも要チェックだぞ。（開田清隆）



蒼穹紅蓮隊

■エイティング/ライジング　■シューティング
■発売日未定





▲▶横画面ながら『バトルガレッガ』と同じか，それ以上の「弾避け」が楽しめる。もちろん，ボスの攻撃もかなりハゲしいぞ。ボンバーなしで倒せるかな？



▶このフレームが「ウェブ」だ。集中型と拡散型を使いわけよう

　※画面は開発中のものです

今月の新作

タイトーの『サイドバイサイド』と，ジャレコの『GT24h』（セガの「モデル2」基板を使用している）のレース対決もおもしろいが，やはり気になるのは対戦格闘ゲーム。3年目を迎える『KOF'96』や，カプコン初となるオリジナル3D格闘『スタグラ』も登場。今年の夏も対戦がアツそうだ。『マイエンジェル』は「育てゲー」マニアでなくてもプレイする価値アリ。

サイドバイサイド

8／上　■タイトー　■レーシング



スカイラインやRX-7といった実在のマシン8台をリアルにシミュレート。4種類のコースで，マシンの性能におうじた走りを楽しむことができる。最大4人までの通信対戦が可能。



ロックマン2 ザ・パワーファイター

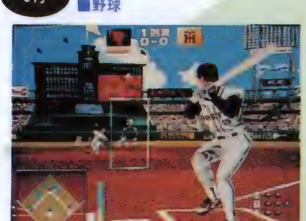
8月　■カプコン　■アクション



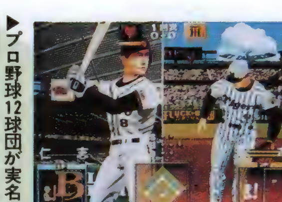
人気のキャラを使ったアクションの第2弾。必殺技やサポートメカを駆使し，敵ボスと1対1でバトル。使用キャラは，新キャラ「デューオ」をふくめた4人から，コースは三つからそれぞれ選択できる。

ダイナマイトベースボール

8月　■セガ　■野球



「モデル2」基板を使用し，リアルさを追求した野球ゲーム。選手の動きから表情の変化まで，すべてがポリゴンで再現されている。専用のバットスイッチにより，自由度の高いバッティングが可能。



▶プロ野球12球団が実名で登場。データはもちろん最新版となっている



◀ピッチャーの投球フォームも，本物の選手のそれにそっくりだぞ

スタジアムヒーロー'96

8月
■データイースト
■野球





▶チーム内に1人だけいるヒーロー選手をうまく使いこなすのがカギになる



◀レンダリングによる選手のコミカルな動きは必見。画面の拡大縮小もあるのだ

コミカルな選手たちが活躍する，ユニークな野球ゲーム。架空球団である8チームには，魔球やスーパーバッティングなどを使うことができる"ヒーロー"が存在し，試合を盛り上げてくれる。

ギャルジャン

8月
■童
■麻雀　■ST-V



ST-Vでは初となる，女の子との対戦麻雀。取り込んだ実写映像から原画を起こした，なめらかなアニメーションが最大の特徴。3人の女の子のキャラクター・デザインは林　明美が担当している。

スターグラディエイター 〜エピソード1:ファイナルクルセイド

7／18
■カプコン
■対戦格闘



同社初のオリジナル3D格闘。宇宙を舞台に，プラズマ兵器を持った戦士が対決する。多彩な連携技「プラズマコンボ」や，強力な反撃技「プラズマリバース」といった新フィーチャーも満載。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

7／30
■SNK
■対戦格闘　■MVS



チームバトル格闘の3作目。旧チームのメンバーが一部変更されたほか，新たに「ボスチーム」が加わり，全9チームが使用可能。また，新システムとして「緊急回避動作」が採用されている。

アルペンサーファー

7／中
■ナムコ
■スノーボード





スノーボードの臨場感をそのままゲーム化。筐体のボードに乗り，「スイング&エッジ」の操作でゲレンデを滑走する。ジャンプ中に特殊操作をすると，華麗なエア・トリックをキメることができる。

子育てクイズ　マイエンジェル

7／中
■ナムコ
■クイズ



「子育て」をテーマにしたクイズ。プレイヤーは親となり，クイズに答えて娘を育てていく。イベントなどで「まじめ」「お色気」などのパラメータが上下し，それによって成長に変化がでてくる。

スーパーGT24h

7月
■ジャレコ
■レーシング





オリジナル・デザインの車による耐久レース。マシンには耐久値が設定されており，ダメージを受けると性能がダウンしてしまう。コースはサーキットと公道の二つが用意されている。

ツイスター

6月
■セガ
／セガピンボール
■ピンボール





スピルバーグ製作総指揮の最新映画をピンボール化。マルチボールでスピンディスクにボールが集まり，竜巻が発生する。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

『マジカル頭脳パワー!!』はマイクつき筐体で，音声で回答するクイズ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
9月20日	プライマルレイジ	対戦格闘	アトラス
12月下旬	スピードレーサー	レーシング	ナムコ
2月上旬	ワールドクラスボウリング	ボウリング	アーク
6月上旬	パネルバラエティー赤丸Q上昇 〜ドントア〜ル	クイズ	中日本リース
6月中旬	★くろっきー	パズル	デニアム
8月7日	★サイキックフォースEX	対戦格闘	データイースト
夏頃予定	★セカンドアースグラティア	シューティング	ジャレコ
	デッドオアアライブ	対戦格闘	テクモ
9月予定	クラクラキラキラ大作戦	アクション	アトラス
	蒼穹紅蓮隊	シューティング	エイティング／ライジング
	★ウェーブランナー	ジェットスキー	セガ
	★セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	レーシング	セガ
	★エアーウォーカーズ	バスケットボール	データイースト
	トーキョーウォーズ	3Dシューティング	ナムコ
	雀々しましょ(仮)	麻雀	ビスコ
96年予定	バーチャファイター3	対戦格闘	セガ
未定	★ファイターズインパクト	対戦格闘	タイトー
	アクアジェット	ジェットスキー	ナムコ
	3 on 3 ダンクマッドネス	ストリートバスケ	ビデオシステム
▼MVS対応			
96年予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	棋娘〜なないろといき	将棋	アイマックス
	へべれけのペアペアウォーズ	アクション	サンソフト
	NEO Mr.Do!	アクション	ビスコ
▼ST-V対応			
8月予定	★マジカル頭脳パワー!!	クイズ	セガ
10月予定	★クイズおまえにPiponチョ!	クイズ	データイースト
秋頃予定	★紫炎龍(仮)	シューティング	童
96年予定	コットン2	シューティング	サクセス
97年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
▼ピンボール			
95年10月	ノーフィアー	ピンボール	タイトー
95年11月	ジャックポット	ピンボール	タイトー
未定	エアボーン	ピンボール	カプコン

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●わくわく7(サンソフト)7月→未定●まうすけのオジャマざわ〜るど(データイースト)未定●ジグソーパラダイス(アイマックス)夏頃→未定●彼女が?(ハテナ)に着替えたら(アイマックス)夏頃→未定●超鉄ブリキンガー(ザウルス)夏頃→8月●ぱにって!!おじゃまん(ビスコ)夏頃●バルキューブ(メトロ)未定→6月下旬●プロップサイクル(ナムコ)6月下旬→7月11日

★……今月DataBaseに初登場した新作



ネオジオ

NEO·GEO

HOT 10 今月の売れ筋ソフト

カートリッジ版はイマイチだった『龍虎外伝』も，CD版では初登場で2位，3位と大健闘。限定版と普及版とでポイントが割れなければ，トップになれたかも。

1 マジカルドロップ2(CD)
前1位
●データイースト
●アクションパズル
●6,800円



2 ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝・限定版(CD)
初登場
●SNK
●対戦格闘
●8,800円



3 ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝・普及版(CD)
初登場
●SNK
●対戦格闘
●7,800円



4 リアルバウト餓狼伝説(CD)
前2位
●SNK
●対戦格闘
●8,800円



5 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(CD)
↑前8位
●SNK
●対戦格闘
●8,800円



6 将棋の達人(CD)
↑再登場
●ADK
●将棋
●7,800円

7 ステークスウィナー ～GⅠ完全制覇への道(CD)
前6位
●ザウルス
●競馬
●7,800円

8 クイズ・キング・オブ・ファイターズ(CD)
↑再登場
●ザウルス
●クイズ
●5,800円

9 ワールドヒーローズパーフェクト(CD)
↑再登場
●ADK
●対戦格闘
●8,800円

10 ニンジャマスターズ～覇王忍法帖
初登場
●ADK
●対戦格闘
●32,000円

優勝はマジシャン 『マジドロ2』日本一が決定したぞ

6月23日，新宿のスタジオアルタにて『マジカルドロップ2』の全国選手権決勝大会が行なわれた。当日は「対戦」「段位認定」の2部門で，全国各地の予選を勝ち抜いた合計80名の選手による白熱のバトルが展開されたのだ。結果は，対戦部門は15才の選手，段位認定部門では19才の女性の優勝となった。コスプレのパフォーマンスなども行なわれ，大変な盛り上がりを見せていたぞ。　（開田清隆）



▶女性や低年齢層の参加者も多かった。テレビ局の取材もあったのだ





▲人気キャラが登場した，コスプレ・ダンスショー
◀対戦部門での上位入賞者。優勝は，大阪からやってきた龍岡昌斗くんだ

『武士道烈伝』のジャケット公開&プレゼント告知

『真説サムライスピリッツ 武士道烈伝』の3機種ぶんのジャケット・イラストを公開しよう。全部つなげば1枚の大きな絵が完成するぞ。

さらにサムスピ・ファンに朗報。9月27日～10月31日のキャンペーン期間中にゲームを買った人の中から，抽選で2,000名に「ナコルルボイス目覚まし時計」がプレゼントされる。ゲームについている応募券を官製ハガキに貼り，郵便番号，住所，氏名，年齢，職業，電話番号を書いて下記まで応募しよう。締め切りは10月31日消印有効だ。

〒564 大阪市吹田市豊津町18-12 株式会社エス・エヌ・ケイ「サムライRPG発売記念キャンペーン」係

セガサターン版



ネオジオCD版



プレイステーション版





◀ナコルルがやさしく(?)キミを起こしてくれる。ファンならかならずゲットしよう

今月の新作

今月の新作はCD版『神凰拳』のみ。値段も安いので，CDユーザーはサクッと買っちゃおう。お金がない人は『KOF'96』のために貯金しておくのが吉。

ネオジオCD

神凰拳

8/23 ■ザウルス ■対戦格闘 ■7,800円 ■CD-ROM



CG処理をほどこされた美しいグラフィックが特徴。多彩な空中連続技や「確実投げ」といったフィーチャーを搭載しているほか，「天変地異技」「超神拳技」などの強力な技も使用できる。

DataBase ネオジオ新作発売予定表

来月は『KOF'96』のカートリッジ版と，CD版『真説サムスピ』が登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
9月13日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	32,000円
9月予定	ニンジャマスターズ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK	未定
未定	NEO Mr.Do!	アクション	ビスコ	未定
▼ネオジオCD				
9月27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	8,800円
9月予定	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	6,800円
10月予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	未定
96年予定	QP	オムニバス	サクセス	未定
未定	ネオアクションゲーム(仮)	アクション	ハドソン	未定
	NEO Mr.Do!	アクション	ビスコ	未定

■発売中止が決定した作品……●NEOドリフトアウト(ビスコ)[カートリッジ版]●ゴール！ゴール！ゴール！(ビスコ)[カートリッジ版／CD版]
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●神凰拳(ザウルス)価格未定→32,000円●NEOドリフトアウト(ビスコ)7月→7月26日●超鉄ブリキンガー(ザウルス)7月／価格未定→8月／価格未定



ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●7月第1週
33位　ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.1（キングレコード）／11,340枚
54位　ときめきメモリアルSOUNDコレクション3（キングレコード）／6,480枚
78位　ストリートファイターZERO2（ビクターエンタテインメント）／4,630枚
88位　CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON オフィシャル・サウンド・データ（東芝EMI（ユーメックス））／3,950枚
●7月第2週
82位　アンジェリーク外伝～無限音階～Vol.4（光栄）／4,520枚
87位　ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.1（キングレコード）／4,270枚
●7月第3週
チャートインなし
●7月第4週
78位　NiGHTS（ポリグラム）／4,550枚
（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

わくわく7

サンソフトの新作,早くもアルバム化!

『ギャラクシーファイト』につづくサンソフトの対戦格闘ゲーム『わくわく7』のアルバムが，今月21日にリリースされる。そこで，サウンド制作にかかわった2人にお話をうかがってみた。　**（聞き手：北野聡士）**

——イメージとして，どんな仕上がりになりましたか？

洗川：今回は，まじめなものからとぼけたものまで，広いジャンルのものを作曲しました。

二井：キャラクター・デザイナーのほうに，曲のイメージが明確にあったので，そのイメージを再現するというカタチになりました。

——格闘という硬派なイメージと，ファンタスティックなキャラクターのイメージとでギャップを感じられませんでしたか？

洗川：あまり感じなかったですね。格闘ゲームだということを意識するよりも，さきほど言ったようにキャラクターのイメージのほうを大事にしましたから。

——今回の曲の中で，作曲者自身のオススメの曲は？

洗川：うーん……全部オススメです（笑）。ジャンルがちがうものを，同じレベルに持っていくということを気にしながら作曲したので，どの曲にも思い入れがあります。

——最後に，ゲームをプレイするファンと，アルバムを買ってくれるファンにひとことお願いします。

二井：そうですねぇ……ぜひ感想を聞かせてください。

洗川：たしかに感想はほしいですね。アンケートハガキを送ってください（笑）。



◀作曲者の洗川さん（左）と，エフェクト担当の二井さん（右）

けっこうあるのだ

カラオケで歌える ゲーム関連ソングリスト掲載！

今月は特別企画として，セガカラ（セガ），JOY SOUND（エクシング），X2000（タイトー）の三つの通信カラオケ機を対象に，登録されているゲーム関連ソングを掲載してみた。メジャーなものから，えっ，こんなタイトルが？というような意外な曲まであって，なかなかおもしろいぞ。ちなみにX2000には，ZUNTATAがメドレー・アレンジしたものも収録されている（家庭用カラオケX55には，BGMとして『ナイトストライカー』などのGM5曲も収録）。なお，このリストは96年6月時点のもの。ほかにもこんな曲を見つけた，という人はご一報を。　**（中村京子）**

タイトル	セガカラ	JOY SOUND	X2000
バトル野郎～100万人の兄貴～／筋肉少女帯 （SFC版『ストリートファイターII』CMソング）	×	○	×
恋しさとせつなさと心強さと／篠原涼子with t.komuro （アニメ映画「ストリートファイターII」）	○	○	○
GooDLucK／篠原涼子with t.komuro （アニメ映画「ストリートファイターII」）	○	○	○
今，明日のために／本田修司 （アニメ映画「ストリートファイターII」）	×	○	×
風　吹いてる／黒田有紀 （TVアニメ「ストリートファイターII V」）	×	○	○
SomethingThere／CHAGE&ASKA （アメリカ実写映画「ストリートファイター」）	○	○	○
wildvision／林浩治 （TVアニメ「バーチャファイター」）	○	×	×
くちびるの神話／ビビアン・スー （TVアニメ「バーチャファイター」）	○	×	×
夜明けのレジェンド／錦織一清 （アニメ映画「餓狼伝説」）	○	×	×
僕らのステキ-sutekiバージョン-／國府田マリ子 （ラジオドラマ「ツインビーPARADISE2」）	×	×	○
二人の時／金月真美 （ラジオドラマ「もっと！ときめきメモリアル」）	×	×	○
MyDear…／長沢ゆりか （ラジオドラマ「もっと！ときめきメモリアル」）	×	×	○
だきしめてよ／長沢ゆりか （ラジオドラマ「もっと！ときめきメモリアル」）	×	×	○
世界の兄貴達／葉山宏治 （PCエンジン版『超兄貴』）	○	×	×
夢を信じて／徳永英明 （TVアニメ「ドラゴンクエスト」）	○	○	○
虹の都／カブキロックス （TVアニメ「ドラゴンクエスト」）	○	○	×
勇者よいそげ!!／団時朗 （TVアニメ「ドラゴンクエスト・ダイの大冒険」）	○	○	○
P.S.I LOVE YOU／PINK SAPPHIRE （『銀河お嬢様伝説ユナ』）	○	○	○
アチチッチ（fire version）／高橋由美子 （メガドライブ版『ゆみみみっくす』）	○	○	○
元気！元気！元気！／高橋由美子 （メガドライブ版『ゆみみみっくす』）	○	○	×
青空が降る少年／篠原涼子 （パソコン版他『EMIT』）	×	○	×
光と影の輪舞／横山智佐 （『ルナ～エターナルブルー』イメージ・ソング）	○	×	×
リサの妖精伝説／立花理佐 （ファミコン版『リサの妖精伝説』）	×	○	○
テディーボーイ・ブルース／石野陽子 （アーケード版『テディーボーイ・ブルース』）	○	×	×
Fight！～最後の天使～／小森まなみ （PS版『3×3EYES～吸精公主』）	×	○	×

今月の新作

アレンジ，オリジナルともミュージックCD大豊作。「カラオケドラマ」なる，変わったものも。

ポポロクロイス物語オリジナルサウンドトラック

8/1 ■NECアベニュー ■2,800円（税込）
■CD NACL-1224



佐野元春や渡辺美里のプロデュースを手がけた音楽家たちによる，ドラマチック・サウンド全26曲を収録。

ゲーム発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント
収録曲：①ピエトロの旅立ち②ポポロクロイス城③ポポロクロイス城下町④タキネン村⑤ガミガミシティ⑥パーセラ⑦魔物の巣⑧ゴドリフ⑨辺境の浜辺⑩カナリシア⑪幽霊船⑫名もなき島⑬剣の山⑭闇の世界⑮北の大地⑯バトル＆バトル⑰氷の魔王⑱むかしむかし⑲ガミガミ魔王の襲来⑳フライヤーヨットの飛翔 ㉑沈みゆくブリオニア ㉒氷の魔王の復活 ㉓ピエトロの気絶 ㉔ピエトロvs氷の魔王 ㉕サニアとの出逢い ㉖ブリオニアの歴史
作詞：長 俊広（①）
作曲：佐橋佳幸（①～⑥⑰⑱），佐橋佳幸＆石川鉄男（⑦～⑯⑲～㉖）
編曲：佐橋佳幸＆石川鉄男
ボーカル：ジュリエッタ柴田（①）

魔法少女ファンシーCoCo P（プレミアム）ACT.3「大決戦は大変だ!!」

8/1 ■バップ ■3,000円（税込）
■CD VPCG-84293



ラジオドラマ「CoCo」の最終話までを収録。魔王の復活で，ココの学園は大騒ぎに。彼女たちは魔王に勝つことができるのか？新曲や2編のおまけドラマも楽しめる。

ゲーム発売元：パウ
収録曲：①ガラスのSummer Days（ドラマサイズバージョン）②第1話「マジなの!?魔王復活!?」③第2話「どうなっちゃうの!?学園パニック!!」④第3話「地には平和を…天には…」⑤果てしない道の彼方（ドラマサイズバージョン）⑥長編（?）オマケドラマ「緊急企画は大変だ!!」⑦ギルライー⑧短編（!）オマケドラマ
声の出演：松本梨香＆森川智之（⑦ボーカル），氷上恭子ほか

ときめきメモリアルpiano collection

8/7 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-7707



アレンジャーに岩代太郎を迎えた，『ときメモ』ピアノ・アレンジ集。岩下氏自身の演奏による10曲に加え，丹下　桜の歌うボーカル・アレンジ曲を特別収録。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①告白②伝説の樹の下で…③ライラックの丘 北海道旅行④こたつでみかん⑤プラネタリウム⑥瞳の誘惑⑦あなたに贈るソナタ⑧つかの間の休日⑨ファンシーショップ⑩二人の時⑪あしたいろのベンチ～ショッピング～
作詞：さゆ鈴（⑦）
作曲：コナミ矩形波倶楽部，東野美紀＆ながつきまろん（⑦）
編曲：岩代太郎
演奏：岩代太郎，鎌田しのぶ（⑦）
ボーカル：丹下　桜（⑦）

月刊ときめきメモリアル No.1

8/7 ■キングレコード ■2,200円（税込）
■CD KICA-7711



db-FMから発信される『ときメモ』ファンのための新番組。ドラマや丹下　桜がパーソナリティのトーク・コーナーはもちろん，今後も多彩な内容で展開する予定。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①もっと!ときめきラジオトーク8月号（前編）②CDドラマ・ときめきメモリアル〈最後の夏休み〉第1回「気になる,あいつ?」③もっと!ときめきラジオトーク8月号（後編）④It's my rule⑤ふたりならHAPPY!⑥バスルームトーク～美樹原　愛編～⑦きらめき高校ガイダンス⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス
作詞：さゆ鈴（④⑤）
作曲：辰巳博成（④⑤）
編曲：大島孝二（④⑤）
ボーカル：鉄砲塚葉子（④），菊地志穂（⑤）
声の出演：丹下　桜，金月真美，小野坂昌也ほか

ウィザードリィ外伝Ⅳ～胎魔の鼓動・ドラマCDスペシャル第二景「地底之決闘」

8/7 ■東芝EMI（ユーメックス） ■1,000円（税込）
■CDシングル TYDY-2076



頼りなげなパーティを組み，地下迷宮に潜入した峠十九郎たち。モンスターとの戦いで，尼僧・シンディーのアブなすぎる呪文を目のあたりにした十九郎は，彼女を解雇しようとするが……。

ゲーム発売元：アスキー
収録曲：①オープニングテーマ②ドラマ第二景「地底之決闘」③Bless my Stars
作詞：前田たかひろ（③）
作・編曲：藤原いくろう，前田克樹（③）
声の出演：横山智佐，野上ゆかな，水谷優子ほか

「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL.1

8/7 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,800円（税込）
■CD TYCY-5513



サターン版『ルナ』をもとにした5編のドラマとゲーム・ミュージック4曲に加え，氷上恭子が歌うボーカル曲を収録。

ゲーム発売元：角川書店
収録曲：①TSU BA SA②第1話「ブルグの泉にて」③泥棒市場④第2話「エリート魔法使い登場！」⑤Mysterious Cave⑥第3話「白竜の試練」⑦青き空の下で⑧第4話「約束と旅立ちと」⑨機械城～魔法皇帝ガレオン～⑩第5話「海賊退治」⑪風のノクターン
作詞：溝口　功（①⑪）
作・編曲：岩垂徳行
声の出演：氷上恭子（①⑪ボーカル），石田　彰，萩森侚子ほか

バイオハザード サウンドトラックリミックス

8/7 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,800円（税込）
■CD TYCY-5511



ゲームのプレイ過程を，カプコン・サウンドチームによるアレンジ曲とQサウンドS.E.を駆使して表現。海外版の2曲も収録。

ゲーム発売元：カプコン
収録曲：①Terror（Darkness Lives）②at Deep mountains and dark valleys,the night begins③The one who survives④Fatal bite⑤Wandering about⑥A testator⑦The moonlight Sonata⑧Yawn⑨Peace of mind⑩Dismal Courtyard⑪Ivies' domain⑫vacant flat⑬What you near is…⑭Flooded corridor⑮PLANT42⑯Deception⑰Unexpected crisis（the nimble one）⑱Queer mension⑲Sigh of relief⑳narrow and close ㉑Trust or not ㉒Requiem ㉓Concealed Passage ㉔Black Tiger ㉕The depth（far from the sun） ㉖Disclosed secret ㉗Concrete bound ㉘Double-crosser ㉙Treat to awful fright ㉚10minutes until explosion ㉛Finally the two met ㉜5minutes until explosion ㉝Tyrant ㉞Still Dawn
作・編曲：友澤　眞

わくわく7

8/21 ■ポニーキャニオン ■1,500円（税込）
■CD PCCB-00215



『わくわく7』の個性的なキャラクターを表わすかのごとく，多彩なジャンルの曲とボイスが楽しめるオリジナル・サウンド集。

〈サイトロン1500シリーズ〉
ゲーム発売元：サンソフト
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①わくわく7 オープニング②わくわくバトるぜ!③VS画面④ライ ステージ オープニング⑤たたかえ! 超冒険少年ライ⑥ポリタンクZ ステージ オープニング⑦ゆけ!ゆけ!ポリタンクZ⑧アリーナ ステージ オープニング⑨わくわくがとまらない⑩まるるん ステージ オープニング⑪思い出の森⑫勝ちテーマ⑬負けテーマ⑭ボーナス ステージ オープニング⑮やさしくゆるして⑯乱入者来たる!⑰ダンディーJ ステージ オープニング ⑱陽はまた沈む ⑲ティセ ステージ オープニング ⑳ドリーム・ワルツ ㉑スラッシュ ステージ オープニング ㉒運命の肖像 ㉓レリーフ ㉔フェルナンデス ステージ オープニング ㉕プロローグ・オブ・デス ㉖妖精 ㉗ライ エンディング1 ㉘ライ エンディング2 ㉙ポリタンクZ エンディング1 ㉚ポリタンクZ エンディング2 ㉛アリーナ エンディング1 ㉜アリーナ エンディング2 ㉝まるるん エンディング1 ㉞まるるん エンディング2 ㉟ダンディーJ エンディング1 ㊱ダンディーJ エンディング2 ㊲ティセ エンディング ㊳スラッシュ エンディング1 ㊴スラッシュ エンディング2 ㊵スタッフロール ㊶コンティニュー ㊷ゲームオーバー1 ㊸ゲームオーバー2 ㊹ゲームオーバー3〈ボイス＆S.E.コレクション〉 ㊺ライVoice ㊻ポリタンクZ Voice ㊼アリーナVoice ㊽まるるんVoice ㊾ダンディーJ Voice ㊿ティセVoice 51スラッシュVoice 52フェルナンデスVoice 53ボーナスくんVoice 54etc. Voice 55S.E.コレクション
初回特典：描き下ろし“わくわく”ステッカー

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

8/21
■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00223



今年もいよいよ『KOF』最新作のオリジナル・サウンド集が登場する。過去に登場したSNKサウンドのアレンジも多く,ベスト盤とも言える1枚。ちなみに今回のアテナ役は,グラビアなどで活躍中のさとう珠緒。

〈サイトロン1500シリーズ〉
ゲーム発売元：SNK
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①「IN 1996」②Roulette③ESAKA？④ORAORA⑤Big Shot！"寂"⑥Rumbling on the City⑦サイコソルジャーREMIX'96⑧Seoul Load⑨かみきり虫⑩HERE COMES CHALLENGER⑪Get'n Up⑫嵐のサキソフォン2⑬ギースに肩こり⑭Dust man⑮レクイエム ニ短調 K.626 ディエス・イレ⑯護りし者⑰？のテーマ⑱風⑲??のテーマ⑳空へ ㉑でん！㉒でん！でん！㉓でん！でん！でん！㉔RISING RED〈ボイス＆S.E.コレクション〉㉕京，紅丸，大門Voice ㉖テリー，アンディ，ジョーVoice ㉗レオナ，ラルフ，クラークVoice ㉘アテナ，ケンスウ，チンVoice ㉙キム，チョイ，チャンVoice ㉚リョウ，ロバート，ユリVoice ㉛香澄，舞，キングVoice ㉜庵，バイス，マチュアVoice ㉝ギース，Mr.BIG，クラウザーVoice ㉞？Voice ㉟??Voice ㊱S.E.コレクションⅠ ㊲S.E.コレクションⅡ
初回特典：スーパーピクチャーCD

ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol. 3

8/21
■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-7717



好評放送中のドラマ4話はもちろん，ゲストにディレクターのおたっきぃ佐々木を迎えたトーク・コーナーなど，今回も充実した内容で送る。リスナーのアイデアが番組に反映されるアンケート・ハガキつき。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3第3話「ティーンエイジは甘酸っぱくて」〉①Part1「パステルにバストタッチ」②Part2「濡れた人物は二人いた」③Part3「プール掃除をするヒーロー」④Part4「一番大切なモノ」⑤ツイパラA級リスナー養成講座⑥「合い言葉はBee！」⑦ツイパラ選挙管理委員会⑧ハッピーどんぶり島句 其の参●初回特典スペシャルCDシングル……①「ツインビーPARADISE3」キャラクターイメージソング『ボクのメローラ』②未公開！禁断のゲストトーク集（ゲスト：國府田マリ子）
声の出演：山口勝平（スペシャルCD①ボーカル），田中和実，田中真弓ほか
初回特典：スペシャルCDシングル

ツインビーPARADISE 3・ボーカル祭りだ！ワッショイ編

8/21
■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-7721



ドラマ・キャストをはじめ，シリーズですっかりおなじみとなった葉山宏治がくり広げる，ボーカル・アルバム第3弾。バーチャルアイドル誌上で募集した「ウィンビーイメージソングコンテスト」優秀作や，パステル＆ワルモン博士の異色コンビが歌うタイトルなど，これまで以上に楽しく仕上がっている。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①夏のヒーロー～Sky Swimming～②デザート中学校校歌③トラベリングカニメカBAND④1996年のアップル⑤ビーちゃんのツインビー絵描き歌⑥二人は冒険者（Remix）⑦ツインビーDANCEヤッホー！⑧ドラ猫くわえたお魚⑨Partyは終わらない～Time to Party Heartry～⑩パステルのテーマ～Twin Flight～
ボーカル：ライト（山口勝平），パステル（椎名へきる），アップル先生（西原久美子）ほか

ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション2

8/21
■キングレコード　■3,500円（税込）
■CD　KICA-7722～3（2枚組）



CD「もっと！ときめきメモリアル」に収録されていたキャラクター・ソングなどを集めたベスト盤。2枚組，全19曲の中には，藤崎詩織（金月真美）と片桐綾子（川口雅代），そして長沢ゆりかの新曲も収録されている。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：●ディスク1……①フィフネルの宇宙服②雨のちまた雨③あやういシンメトリイ④女々しい野郎どもの詩⑤convenience story⑥手のひらの革命⑦とりあえず…ヒロイン宣言！⑧さよなら日記～友達失格～⑨ときめきのプリズム●ディスク2……①観覧車にのって②友達というスタンス③アンテナ・ライフ④彼女のように⑤忘れないでネ⑥ゾッと・ナイト⑦君への100センチメートル⑧薔薇の吐息⑨♥のスタートライン〈ボーナストラック〉⑩降りしきる雨は蒼く
ボーカル：菊池志穂，栗原みきこ，川口雅代ほか
初回特典：ピクチャーCD

リップス・ザ・エージェント ドラマCD vol. 2「ショーほど過酷な商売はない」

8/21
■エアーズ　■3,000円（税込）
■CD　AYCM-528



文化放送「古本新之輔のパラシュート遊激隊」（土曜22：30～）内で放送されているドラマがCDになった。ラジオ放映分に，CDオリジナルの予告編やボーナス・トラックがプラスされている。

ゲーム発売元：バンダイビジュアル
収録曲：①唇はルージュとともにVer.2～愛と遊のテーマ～②ショーほど過酷な商売はない・パート1③ショーほど過酷な商売はない・パート2④ショーほど過酷な商売はない・パート3⑤次回予告〈ボーナス・トラック〉⑥真冬の夜の夢⑦唇はルージュとともに
作詞：首藤剛志&永井　努（①）
作・編曲：メロウズ（①⑦）
ボーカル：すずきまゆみ（①）
声の出演：林原めぐみ，小山茉美，島津冴子ほか

同級生 PCエンジン版オリジナル・サウンドトラック完全収録盤

8/21
■NECアベニュー　■2,800円（税込）
■CD　NACL-1227



4人の声優たちによるオープニング曲から，PCエンジン版のオリジナル・サウンドまでを全曲収録。

ゲーム発売元：NECアベニュー
収録曲：①夏色のシンデレラ②くるみのテーマ③よしこのテーマ④まいのテーマ⑤あこのテーマ⑥やよいのテーマ⑦なつこのテーマ⑧ひろみのテーマ⑨れいこのテーマ⑩かおりのテーマ⑪ちはるのテーマ⑫みほのテーマ⑬まこのテーマ⑭みさのテーマ⑮さとみのテーマ⑯みどりのテーマ1⑰ますみのテーマ⑱たろうのテーマ⑲部屋1⑳部屋2 ㉑部屋3 ㉒Hシーン1 ㉓Hシーン2 ㉔Hシーン3 ㉕Hシーン4 ㉖Hの後 ㉗移動のテーマ ㉘学校のテーマ ㉙クイズのテーマ ㉚占いババア ㉛8月31日 ㉜4次元ジジイ ㉝卒業 ㉞パニック ㉟告白タイム ㊱告白失敗1 ㊲告白失敗2 ㊳告白成功 ㊴お化け屋敷 ㊵遊園地 ㊶なつこと遊園地 ㊷やぶき公園でデート ㊸街の音 ㊹みどりのテーマ2
作詞：溝口　功（①）
作曲：国枝　学，岩垂徳行（①）
編曲：エルフ，岩垂徳行（①）
ボーカル：小野寺麻理子，小野綾子，笠原留美，丹下　桜（①）

ボイス・チャレンジャーVol. 1 ～卒業編～

8/21
■NECアベニュー　■3,300円（税込）
■CD　NACL-1233～4（2枚組）



ラジオドラマの名場面で，人気声優たちと共演できる「カラオケ・ドラマ」を収録。来年登場する同名ソフトのオーディション教材としても使われる予定なので，声優を目指す人はチャレンジしてみては？

収録曲：●ディスク1……〈フル・ボイス・ディスク〉第1話（①～④）/第2話（⑤～⑨）/第3話（⑩⑪）/第4話（⑫～⑮）/第5話（⑯⑰）/第6話（⑱～㉑）●ディスク2……〈チャレンジ・ディスク〉第1話（①～④）/第2話（⑤～⑨）/第3話（⑩⑪）/第4話（⑫～⑮）/第5話（⑯⑰）/第6話（⑱～㉑）
声の出演：鶴ひろみ，冬馬由美，久川　綾ほか

卒業クロスワールド オリジナル・サウンドトラック

8/21
■NECアベニュー　■2,800円（税込）
■CD　NACL-1235



清華女子高校の放送部がオンエアする『卒業クロスワールド』のラジオ番組。トーク・コーナーとゲーム・サウンドが楽しめる。パーソナリティは，『クロスワールド』オリジナル・キャラの横山めぐみと西川真樹。

ゲーム発売元：ハーティロビン
収録曲：①クロスワールド～オープニングテーマ②トークコーナー1③夢・メッセージ④君が好き⑤トークコーナー2⑥横山めぐみ⑦新井聖美⑧中本　静⑨志村まみ⑩トークコーナー3⑪西川真樹⑫谷　由利佳⑬安田舞奈⑭トークコーナー4⑮アクション⑯サッドネス・オブ・ラブ⑰テイク・オフ⑱アイランド⑲風と大地と⑳トークコーナー5 ㉑空，彼方への経路
作曲：山本敬一
声の出演：三田ゆう子，山崎和佳奈，鶴ひろみほか

同級生～if サターン版オリジナル・サウンドトラック完全収録盤

8/21
■NECアベニュー　■2,800円（税込）
■CD　NACL-1237



今月サターンに登場予定の『同級生』最新作をアルバム化。『if』だけのオリジナル・キャラのテーマなど，新曲も追加。

ゲーム発売元：NECインターチャネル
収録曲：①タイトルBGM②卓朗の部屋1③卓朗の部屋2④卓朗の部屋3⑤京子のテーマ⑥太郎のテーマ⑦亜子のテーマ⑧ちはるのテーマ⑨ひろみのテーマ⑩かおりのテーマ⑪くるみのテーマ⑫舞のテーマ⑬真子のテーマ⑭美穂のテーマ⑮美沙のテーマ⑯夏子のテーマ⑰麗子のテーマ⑱さとみのテーマ⑲やよいのテーマ⑳よしこ先生のテーマ ㉑みどりのテーマ ㉒真純のテーマ ㉓Hシーン1 ㉔Hシーン2 ㉕Hシーン3 ㉖Hシーン4 ㉗パニック! ㉘占い婆さん ㉙4次元じじい ㉚お化け屋敷 ㉛町を移動中のテーマ ㉜学校内のテーマ ㉝夏子と遊園地 ㉞遊園地のテーマ ㉟クイズ兄弟 ㊱8月31日のテーマ ㊲矢吹公園でデート ㊳ディスコの曲 ㊴卒業シーン ㊵すぺしゃるBGM ㊶アフターH ㊷告白友達テーマ ㊸告白失敗テーマ ㊹告白成功テーマ
作曲：国枝　学
編曲：佐藤真一郎

ナムコ・オリジナル・ミュージックス「鉄拳 2」STRIKE ARRANGES

8/21
■NECアベニュー　■2,500円（税込）
■CD　NACL-1238

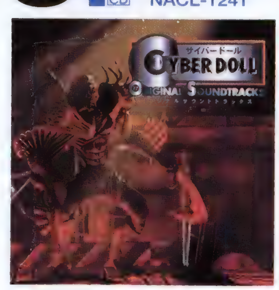


6人のアレンジャーたちが競作した,PS版『鉄拳2』のフル・アレンジ・アルバム。ナムコ・サウンドチームのメンバーだけでなく,あの飯野賢治氏も参加している。

ゲーム発売元：ナムコ
収録曲：①Emotionless Passion（一八のテーマより）②The Headshakers（吉光のテーマより）③Dream A Way（ペク・トーサンのテーマより）④Almost Frozen（Antarcticaのテーマより）⑤Two Different Sides（マーシャル・ロウのテーマより）⑥The Headshakers（吉光のテーマ・リミックス）⑦A Man Of Artificiality（JACK2のテーマ・リミックス）⑧Quiet In Terim Report（ミドルボスのテーマより）⑨A Man Of Artificiality（JACK2のテーマより）⑩Morning Field（ジュンのテーマより）⑪Black Winter Night Sky（オープニング・テーマより）⑫Ring A Bell（キングのテーマより）⑬FOREST（ジュンのムービー・テーマより）
編曲：アイマックス・チーム，佐野電磁，M.B.P（メガネホンパンチ）ほか
初回特典：オリジナル・ポートレートカレンダー，オリジナル・ステッカー

サイバードール オリジナルサウンド・トラック

8/21
■NECアベニュー　■2,500円（税込）
■CD　NACL-1241

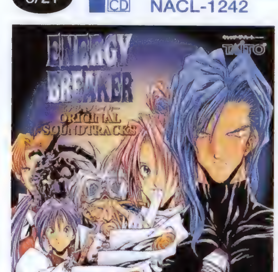


サイバーパンクRPG『サイバードール』のオリジナル・サントラ。韮沢　靖のデザイン・イラストなどを掲載したインナーつき。

ゲーム発売元：アイマックス
収録曲：①EXTRA Tr.（CM 15min）②CYBER CITY③REQUIEM④OPENING⑤ROOM⑥HEAVEN'S TOWER1⑦PLEASURE AREA⑧BATTLE＃1⑨DOWN TOWN⑩EDEN⑪DEPARTMENT⑫STROSEK⑬DUST AREA⑭CROMODORA⑮BIO WEAPON LAB.⑯GREED⑰HELL MERCHANT⑱FACTORY⑲HIDE＆SEEK⑳BATTLE＃2 ㉑QUEEN ㉒HEAVEN'S TOWER2 ㉓TOCCATA AND FUGUE（MARIA）㉔INSERTION＃1 ㉕INSERTION＃2（THEME OF G・I・G）㉖INSERTION＃3 ㉗INSERTION＃4 ㉘INSERTION＃5 ㉙INSERTION＃6 ㉚ENDING ㉛CYBERNATION DOLLS
作曲：石井吉幸，安藤童太（⑦⑨⑪⑯⑲㉑）

エナジーブレイカー オリジナル・サウンドトラックス

8/21
■NECアベニュー　■2,500円（税込）
■CD　NACL-1242



スーファミ・ソフト『エナジーブレイカー』のサウンドをオリジナル音源収録。ストーリー性あふれる49曲が展開する。

ゲーム発売元：タイトー
収録曲：①彼の地に起つ②目覚めの声③風にのって④花が咲いたよ⑤新たなる喜び⑥はじまりの街⑦導きの占術者⑧木漏れ日の注ぐ場所⑨科学者のワルツ⑩同志たる資質⑪寒空の下⑫シチューの匂い⑬暴走列車⑭死の足音⑮死して朽ち果てぬ者⑯荒野を吹く風⑰狂戦士⑱沸き上がる力⑲若き先進家⑳氷穴の墓標 ㉑赤く燃ゆるは誰が為 ㉒とどかない想い① ㉓召喚されしもの ㉔炎の祭宴 ㉕平穏なる日々 ㉖黄昏ゆく未来世紀 ㉗黄金色の風 ㉘記憶 ㉙空のまぶしさ ㉚とどかない想い② ㉛黄金色の真友 ㉜英雄の冒険 ㉝過去の狂騒 ㉞青の地平に ㉟心壊す者達 ㊱四つの力 ㊲残された者達 ㊳輪廻崩壊 ㊴地の底を統べる者 ㊵秩序の落し子 ㊶雨の遺跡 ㊷呪われた夜明け ㊸祈りの鐘は鳴らない ㊹教皇 ㊺大いなる勝利 ㊻ただプリフィアは散る ㊼プリフィアの花 ㊽その後の物語 ㊾敗退
作曲：中島享生，塩生康範（④㉙㊼），山本祐世（⑨㊷）

刻命館 オリジナル・サウンドトラックス

8/21 ■NECアベニュー ■2,500円（税込）
■CD NACL-1243



オリジナル・サウンド全曲に，3曲のアレンジ・バージョンと未使用曲1曲をプラス。よりゲームの世界に浸りたい人へ。

ゲーム発売元：テクモ
収録曲：①刻命の季節（アレンジ・バージョン）②勇者の血脈(アレンジ・バージョン)③終わりの物語の始まり④契約者，誕生⑤扉，開け放たれた後⑥時よとまれ,お前は…⑦侵入者，来館⑧闇を統べる者⑨勇者の血脈⑩予感⑪緊迫⑫死守⑬審判の儀式⑭使い魔アスタルテ⑮暗転⑯危機の戦慄⑰魂の色⑱祭壇⑲大魔道師，神々の黄昏⑳運命の，清算を(未使用曲) ㉑呪われし館への誘い ㉒涙 ㉓陰謀 ㉔ユリアス，迷い ㉕フィアナ ㉖謎 ㉗悲愴 ㉘アスタルテ，絶望の結末 ㉙悪魔の見えざる手 ㉚そして… ㉛永遠の泥濘 ㉜魔神，咆哮 ㉝過去へ～虚無の郷愁 ㉞見知らぬ，旅路へ ㉟刻命の季節 ㊱終わりの物語の終わり ㊲迷図 ㊳たそがれは逢魔の時間 ㊴潤う炎 ㊵夢喰い ㊶静止した闇の中へ ㊷千の針，百のナイフ ㊸残夢 ㊹見知らぬ，旅路へ(アレンジ・バージョン)
作曲：金井貴史,CHOBIN(④⑥⑧⑫㉑㉞㊹)，奥田重清（㊲～㊸)，花岡拓也（⑤⑯㉔)，鈴木英之（③)，藤島裕（⑳）
編曲：美野春樹（①②)，飯塚昌明（㊹）

恋を眠らせて／アン・ルイス

8/21 ■ビクターエンタテインメント ■1,000円（税込）
■CD VIDL-10755

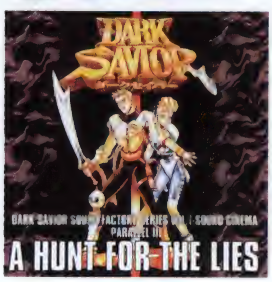


サターン版『ダークセイバー』の主題歌をシングル・カット。ヒロインのコユキをイメージしたものだが，ゲームを解くうえでのヒントも隠されている。ボーカルにアン・ルイスを起用しているのにも注目。

ゲーム発売元：クライマックス
収録曲：①恋を眠らせて②MOON③恋を眠らせて（オリジナル・カラオケ）④MOON（オリジナル・カラオケ）
作詞：寺田敏雄（①)，Elli（③）
作曲：近藤洋史
編曲：松本晃彦

ダークセイバー・サウンドファクトリーシリーズ・サウンドシネマ「PARALELLⅢ～A HUNT FOR THE LIES～」

8/21 ■ビクターエンタテインメント ■2,500円（税込）
■CD VICL-5324



『ダークセイバー』のゲーム・ストーリーをもとにしたサウンド・ドラマ。主人公のバウンティ・ハンター，リュー・ヤーは，多額の賞金がかかった「変態殺戮生物ビラン」を捕らえるため，仲間とともに旅にでるのだが……。

ゲーム発売元：クライマックス
収録曲：①ジェイラーズ島へ②逃走，そして上陸③所長の罠④薔薇のタトゥー⑤復活⑥ラビアン・ローズの奇跡⑦FINAL BATTLE⑧恋を眠らせて
声の出演：磯辺　勉，麻生かほ里，豊嶋真千子ほか
初回特典：オリジナル・ロゴ・ステッカー

ゲームサウンドコレクションVOL.1「時空探偵DD～幻のローレライ～」

8/21 ■MEMレコード（NEOレーベル） ■2,000円（税込）
■CD VOCR-5013



作曲者自身による6曲のリアレンジ・サウンドも楽しめるミュージック集。オリジナル曲とあわせて，全37曲を収録。

ゲーム発売元：アスキー
収録曲：①時空を越えて②鳴神探偵事務所③霧姫登場！④予感⑤依頼⑥オルゴール⑦廻りだす陰謀⑧タイムライドはゾーさんマーク⑨パフェ食べたーい(リアレンジ)⑩ドイツ・ボーデン湖畔の町⑪クルトの時計⑫追手の影⑬出航ローレライ!⑭ヴィジホン操作説明by霧姫⑮Aデッキ捜査⑯ラウンジ⑰手がかり⑱飛行鳩（未収録曲)⑲Bデッキ捜査⑳亡命計画 ㉑クルトの過去.1～ピースメディウム ㉒クルトの過去.2～ゴリアテ転送 ㉓レニ捜索 ㉔クルト撃たれる！ ㉕エルヴィン 秘密～夢（リアレンジ） ㉖マリア Hollywood in america ㉗カーリン 父と娘（リアレンジ）㉘レニ発見 ㉙クルト レニ再会 ㉚不安 ㉛レニの決意 ㉜迫る危機 ㉝ゴリアテ出現！(リアレンジ) ㉞シュミット脱出（未収録曲） ㉟空中戦（リアレンジ） ㊱レニを元の時代に～別れ(リアレンジ) ㊲エンディングテーマ「過ぎ行く季節」(Instrument ver.)
作・編曲：神保直明
初回特典：特製ステッカー

ドラゴンボールZ～偉大なるドラゴンボール伝説～ゲームミュージック

8/21 ■日本コロムビア ■2,800円（税込）
■CD COCC-13661

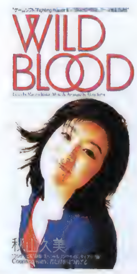


ゲーム版『ドラゴンボール』の作曲でおなじみの山本健司による，最新アレンジ版。メドレー・サウンドやオリジナル・ボーカル曲，合わせて10トラックを収録。

ゲーム発売元：バンダイ
収録曲：①Prologue②SIGN～兆～（VOCAL VERSION）③Theme of Assault（MEDLEY VERSION）④Crisis（POWERFUL ARRANGE VERSION）⑤Fear（MEDLEY VERSION）⑥Theme of Mortification（MEDLEY VERSION）⑦FIRE OF BLACK～黒い炎～（VOCAL VERSION）⑧Restration（MEDLEY VERSION）⑨Exhilarating（POWERFUL ARRANGE VERSION）⑩NEVER ENDING, NEVER GIVE UP（VOCAL VERSION）
作詞：森　由里子（②⑦)，佐藤　大（⑩）
作・編曲：山本健司
ボーカル：影山ヒロノブ(②⑩)，石原慎一（⑦）

WILD BLOOD/秋山久美

8/21 ■パイオニアLDC ■1,000円（税込）
■CDシングル PIDA-1029

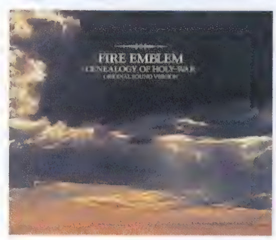


PS版『ファイティング・イリュージョン～K-1グランプリ』のテーマ＆CM曲「WILD BLOOD」のシングル盤。ラジオ「DOKI DOKIプリティリーグ」のパーソナリティ，秋山久美のデビューCDとなる。

ゲーム発売元：エクシングエンタテイメント
収録曲：①WILD BLOOD②君だけを見つめてる③WILD BLOOD（カラオケ）④君だけを見つめてる（カラオケ）
作・編曲：千住　明

ファイアーエムブレム～聖戦の系譜 オリジナル・サウンド・ヴァージョン

8/25 ■NTT出版 ■3,800円（税込）
■CD PSCN-5054～6（3枚組）



未収録曲をふくむ，114曲ものオリジナル・サウンドを完全収録。先月のアレンジ盤とあわせて聴くのがおススメ。

ゲーム発売元：任天堂
収録曲：●ディスク1……①始まり②ファイアーエムブレムのテーマ③ユグドラル大陸史④栄光なるグランベル⑤序章（聖騎士誕生)⑥第1章（精霊の森の少女)⑦第2章（アグストリアの動乱)⑧第3章（獅子王エルトシャン)⑨第4章（空を舞う)⑩時の流れ⑪第5章（運命の扉)⑫謀略⑬愛しい人⑭失意の果て⑮躍進の時⑯第6章（光をつぐもの)⑰第7章（砂漠を越えて)⑱第8章（トラキアの竜騎士)⑲第9章（誰がために)⑳第10章（光と闇と）㉑光あるものへ ㉒終章（最後の聖戦）㉓その後の大陸 ㉔平和のおとずれ ㉕オルゴール ㉖エンディングバラード●ディスク2……①勝利近し②ヴェルダン軍③アグストリア軍④アグストリア軍（海賊)⑤シレジア軍⑥イード軍⑦イザーク軍⑧マンスター軍⑨トラキア軍⑩ミレトス軍⑪グランベル軍1⑫グランベル軍2⑬同盟軍⑭中立軍⑮味方の攻撃⑯敵の攻撃⑰中ボス⑱因縁の対決⑲仲間になる敵⑳対アルヴィス ㉑対ユリウス ㉒踊子たたかう㉓踊子おうえん ㉔白魔法 ㉕バルキリーの杖 ㉖レベルアップ！ ㉗ユニットチェンジ ㉘闘技場（受付）㉙闘技場（試合）㉚城下町ヴェルダン ㉛城下町グランベル ㉜城下町アグストリア ㉝城下町シレジア ㉞城下町イザーク ㉟城下町イード ㊱城下町マンスター ㊲城下町トラキア ㊳城下町ミレトス ㊴危機1 ㊵危機2 ㊶新たなる進撃 ㊷最後の挑戦/進撃 ㊸勝利1 ㊹勝利2 ㊺敵メッセージ1 ㊻敵メッセージ2 ㊼敵メッセージ3 ㊽皇帝アルヴィス ㊾ロプト●ディスク3……①仲間入り②ユリウス③まぬけな兵隊たち④デュー＆パティ⑤未使用！⑥恋人1⑦恋人2⑧恋人3⑨恋人4⑩会話1⑪会話2⑫伝説語る⑬定め1⑭定め2⑮定め3⑯レヴィン語る⑰ティニーのテーマ⑱エーディンのテーマ⑲ディアドラのテーマ⑳ユリアのテーマ ㉑セリスのテーマ ㉒悲しみの時1 ㉓悲しみの時2(GAME OVER…) ㉔金の斧 銀の斧♪♪ ㉕巡る想い ㉖アグストリア王宮 ㉗シレジア王宮 ㉘マンスター王宮 ㉙イザーク王宮 ㉚新トラキア王宮 ㉛ヴェルダン王宮 ㉜ユングヴィ王宮 ㉝フリージ王宮 ㉞ドズル王宮 ㉟エッダ王宮 ㊱ヴェルトマー王宮 ㊲シアルフィ王宮 ㊳風の戦士フォルセティ ㊴1部マップメロディー
作曲：辻横由佳

メルティランサー・イースタンメトロポリス事件ファイル＃2「時空漂流！サバイバル・プラネット」

8/25 ■ポリグラム ■2,800円（税込）
■CD POCX-1043



温泉旅行を満喫したランサーたちだが，帰りの宇宙船で一波乱が……。ギャグありシリアスありのドラマが楽しめる。

ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：①EPISODE-7「ランサーズの社員旅行一新たな出逢いー」②EPISODE-8「クッキング・バトル!“料理の達人”の座は誰の手に?」③EPISODE-9「漂着！辺境の惑星」④EPISODE-10「因縁の対決！メルビナvs.スキュラ」⑤EPISODE-11「タイムワープ？恐竜出現！」⑥EPISODE-12「地球をめざして走れ!」⑦BONUS TRACKS エンディングナレーション集
声の出演：緒方恵美，手塚ちはる，池澤春菜ほか

あすか120% Burning Fest. SPECIAL PLUS

8/25　■ポリグラム　■2,800円（税込）
■CD　POCX-1049



「メガファイト」以前のあすかたちの生活を描いたオリジナル・ドラマ。ほか，予楢啓至による新曲5曲も収録している。

ゲーム発売元：ファミリーソフト
収録曲：①いつも120％②ドラマ「昼休みコロッケパン争奪戦」③Your Dreams like a sky④ドラマ「アメリカ娘バレンタイン戦争」⑤ドラマ「環と学院長」⑥POSITIVITY⑦ドラマ「久美，惑いの午後」⑧FRIENDS⑨ドラマ「あすか,120％へ!!」⑩またあした See You…⑪留守電メッセージ集⑫モーニングコール集
作曲：予楢啓至（①③⑥⑧⑩）
ボーカル：REIKA（①③⑥⑧⑩）
声の出演：茶山莉子，荒木香恵，高橋美紀ほか

大貝獣物語Ⅱ～オリジナル・サウンドトラック～

8/25　■データム・ポリスター　■2,500円（税込）
■CD　DPCX-5078～9（2枚組）



安全地帯のベーシスト，六土開正が作曲した全90曲のサウンドを，スーファミ・オリジナル音源にて完全収録。

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：●ディスク1……①貝の伝説②太陽と風の中で③はてしなき大地④天空の遺産⑤大地の鼓動⑥冒険号⑦伝説のつばさ⑧元気いっぱい⑨クッピッピー!⑩ポヨヨ～ン⑪ポット・ザ・グレート⑫強く優しく⑬白い獣人⑭ひっかくぞ!⑮オレ!ガンバル⑯リベンジャー⑰黒き兄弟…六魔将⑱暗黒をわが手に…⑲戦闘突入!⑳FIGHT! ㉑BIG BATTLE ㉒SUMMON MONSTERS ㉓FIGHT TO A FINISH ㉔THE LAST BATTLE ㉕THE END… ㉖VICTORY! ㉗LEVEL UP! ㉘目覚め ㉙街角にて㉚木陰から ㉛いらっしゃいませ ㉜飲もうぜ! ㉝ヘイ!マスター ㉞巨城 ㉟雪の降る町 ㊱熱砂の町 ㊲絶望の中で… ㊳貝獣島 ㊴光は届かず… ㊵グリーンメイズ… ㊶メタルワークス ㊷バイオフォートレス ㊸死界… ㊹クールクリスタル ㊺ボーンロード ㊻イビルブルー ㊼聖なる扉 ㊽暗黒洞 ㊾ダークネスタワー ㊿魔空の宮殿 51魔の断崖●ディスク2……①火の貝②大いなる力③心をひらいて…(イノスの歌)④心をひらいて…(ポロホイ)⑤ポロホイダンス⑥心をひらいて…(ウェディング)⑦危機せまる⑧傷心⑨レクイエム⑩うれしい時間⑪おふざけしましょ!⑫サスペンス⑬崩壊…浮遊大陸…⑭聖なる力⑮メモリーズ⑯ひとときの休息⑰ノヒャヒャヒャヒャ!⑱謎のサーカス団⑲サーカスは楽しい!⑳J・TOWN ㉑JODAN FIGHT ㉒時の館 ㉓時を刻む遺跡 ㉔ハッピーバースディ ㉕お花畑♥ ㉖トロピカルサウンド ㉗松竹梅 ㉘ホラーナイト ㉙出会い ㉚やったね! ㉛ルートオープン ㉜残念でした! ㉝ショック! ㉞ベル ㉟オカリナ ㊱キャットダンス ㊲ビーナス ㊳終曲 ㊴また1つの物語へ…
作曲：六土開正
編曲：六土開正，遠藤　稔

DOKI DOKIプリティリーグ・ラジオスタジアム2塁

8/28　■パイオニアLDC　■2,500円（税込）
■CD　PICA-1108



ラジオ番組内ドラマCDの第2弾。前回で女子野球部を結成した彼女たちに，早くも試練がふりかかる？

ゲーム発売元：エクシング
収録曲：①三度目の夏～ラストチャンス～（second half version）②第6話「千晶が打たれる!?」③第7話「謎の強化計画」④第8話「長島モコ，引退します!?」⑤第9話「密林の修行者!?」⑥第10話「おじいさんは見た！雨の秩父混浴事件！秘湯の湯気に消えた十人の女子高生，復讐編！」⑦CDスペシャル「パン売場で……」⑧いつの日かきっと（second half version）
声の出演：冬馬由美，氷上恭子，永島由子ほか

インディーズ

真・女神転生～デビルサマナー スペシャルBOX・プレミアムミュージックCD

8/9　■アトラス　■非売品
■CDシングル



ポリグラムから発売されたCDの中から5曲のアレンジ曲をピックアップ。曲の中には，COZY岡田と金子一馬による開発秘話が。

ゲーム発売元：アトラス
収録曲：①SONG OF DEATH②OVERTURE③A NARROW ESCAPE！④魔王絶叫―Roar at the Darkness―⑤Moon light and eyes

インディーズ

もっと！ときめきメモリアル　プレミアムCD

8/中　■キングレコード　■非売品
■CD　NCDS-329



CD「もっと!ときめきメモリアル」の第2シーズン（「DEC.～フィーチャリング古式ゆかり」から）に加え，金月真美のシングル「もっと!モット!ときめき」，長沢ゆりかのシングル「だきしめてよ」まで，全8巻を買った人にもれなくプレゼントされる。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①プレミアムストーリーもっと！ときめきメモリアル「ときメモクエスト」②きらめき高校投書箱スペシャル
声の出演：小野坂昌也，金月真美，上田祐司ほか

アフターケア

テオ～もうひとつの地球

6/26　■ポリスター　■1,400円（税込）
■CD　PSCR-5512



『テオ』のテーマ・ミュージックと3曲のイメージ・サウンドが収録されたミニ・アルバム。小川美潮と元ZABDAKの上野洋子の優しいボーカル，そしてシンセサイザーの音色が，美しく不思議な世界を描きだす。

ゲーム発売元：富士通パレックス
収録曲：①TEO―もうひとつの地球―②フィンフィンの時計③フィンフィンソングブック④不思議のTEO
作詞：手塚　真（①），小川美潮（④）
作曲：赤城忠治
編曲：赤城忠治，上野洋子（①），337めれ（④）

アフターケア

スーパーマリオ64 オリジナルサウンドトラック

7/19　■ポニーキャニオン　■2,500円（税込）
■CD　PCCG-00357



ポニーキャニオンの新レーベル「Nintendo64 SOUND SERIES」第1弾として登場する，『スーパーマリオ64』のオリジナルBGM集。ボーナス・トラックでは，近藤浩治氏みずからのピアノ演奏が聴ける。

ゲーム発売元：任天堂
収録曲：①「マリオだよ」②タイトル③ピーチのメッセージ④オープニング⑤メインテーマ⑥スライダー⑦ピーチのお城⑧無限階段⑨ウォーターランド⑩ファイヤーバブル⑪さむいさむいマウンテン⑫テレサのホラーハウス⑬メリーゴーランド⑭どうくつ⑮パックンフラワーの子守歌⑯無敵マリオ⑰メタルマリオ⑱ファイルセレクト⑲謎解き正解音⑳キノピオのメッセージ ㉑パワースター出現 ㉒レースファンファーレ ㉓パワースターキャッチ ㉔ゲームスタート ㉕コースクリア ㉖ゲームオーバー ㉗中ボス ㉘クッパのメッセージ ㉙クッパへの道 ㉚クッパのテーマ ㉛クッパクリアファンファーレ ㉜クッパ3号 ㉝クッパ3号クリア ㉞エンディング ㉟スタッフロール〈ボーナストラック〉 ㊱パックンフラワーの子守歌
作曲：近藤浩治

アフターケア

リップス・ザ・エージェント ドラマCD VOL.1「くちびるは危険の香り」

7/21　■エアーズ　■3,000円（税込）
■CD　AYCM-515



あらゆるものに保険がかけられる近未来。世界的保険機構「LIVE in PEACE」の2人の美女，愛と遊が大事件を防ぐべく活躍する。ラジオ未放送パートも収録。

ゲーム発売元：バンダイビジュアル
収録曲：①オープニングメッセージ～わたしは誰？～②唇はルージュとともに～愛と遊のテーマ～③くちびるは危険の香り・パート1④近未来CM-1⑤I＆YOUメッセージ～しつこく売り込むわたしたち～⑥くちびるは危険の香り・パート2⑦近未来CM-2⑧I＆YOUメッセージ～大変だったタイトル～⑨くちびるは危険の香り・パート3⑩近未来CM-3⑪I＆YOUメッセージ～お役に立ちます～⑫次回予告〈ボーナストラック〉⑬LIPsのテーマ
作詞：首藤剛志＆永井　努（②）
作・編曲：メロウズ（②⑬）
ボーカル：すずきまゆみ（①）
声の出演：小山茉美，林原めぐみ，古本新之輔ほか

アフターケア

セガサターン版ソード&ソーサリー オリジナル・サウンドトラック

7/25 ■メディアリング ■2,500円（税込）
■CD MGCD-1023



声優にスポットをあて，ミニドラマやバトル時のキャラクター・ボイスを挿入したオリジナル・サウンドを収録。もちろん，サターン版だけの新曲もある。

ゲーム発売元：マイクロキャビン
収録曲：①BIGINNING～走れ！5人の勇者たち～②サウンド＆ドラマ第1話③サウンド＆ドラマ第2話④サウンド＆ドラマ第3話⑤サウンド＆ドラマ第4話⑥プロローグ～遥かなる空を越えて～イメージSEヴァージョン⑦ソード＆ソーサリー・スペシャルミニドラマ～それぞれのその後～CD編⑧今度こそ本当にボス⑨ウィルダネス～荒野～（山あいの遊牧民編）3Dアレンジヴァージョン⑩歩け歩けのマーチ（ルシオンの運動会編）3Dアレンジヴァージョン
声の出演：林原めぐみ，椎名へきる，宮村優子ほか

アフターケア

スーパーリアル麻雀PⅥ・プライベート

7月 ■ビクターブックス/ビクターエンタテインメント
■2,400円（税込） ■書籍＋CD



カラー・イラスト＆短編小説と,オリジナル・サウンドドラマ（小説とは別内容）が一度に楽しめるファンブック第2弾。CDにはドラマのほか,出演声優全員からのコメントも収録されている。

ゲーム発売元：セタ
収録曲：①オープニング・もうちょっとでいい感じ②第1話「ハッピーバースデイ！」③第2話「優雅な午後のドライブ」④第3話「ちょっとした大事件」⑤第4話「おじいちゃんのたくらみ」⑥エンディング・タマミの出演者紹介⑦ボーナストラック
声の出演：豊嶋真千子，大塚瑞恵，柳沢三千代，小山裕香，八奈見乗児

アフターケア／インディー

音速娘★つきのさかな／真尾まお

7/12 ■メディアクエスト ■非売品
■CDシングル MBK-002



サターン版『ソニックウイングススペシャル』の同梱シングル。ゲームの中の自衛隊アイドル，真尾まおが歌う，ボーカル曲2曲が収録されている。

ゲーム発売元：メディアクエスト
収録曲：①音速娘②つきのさかな③音速娘（カラオケ）

VIDEO&LD

ラストブロンクス～東京番外地～

8/1 ■日本コロムビア ■4,800円（税込）
■VHS COVC-4728



基本編と応用編にわかれた「キャラクター紹介」，代表キャラの間合いの対比やアタックキャンセル例などを見せる「ゲーム概要」など，初心者から上級者までに対応した攻略ビデオ。

（カラー60分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①オープニング（特別映像）②キャラクター紹介③ゲーム概要（対戦ポイント）④エンディング
特典：セガ・スペシャル技表

モータル・コンバット

8/2 ■ケイエスエス ■LD JSLB-22976 5,800円（税込）
■VHS JSVB-22974（字幕）／JSVB-22975（日本語吹替）16,000円（税込）

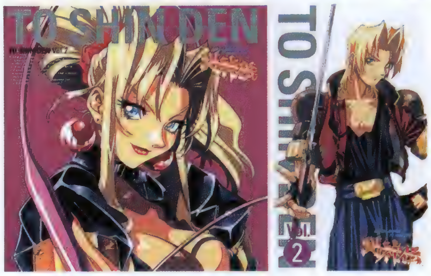


アメリカで大ヒットした実写映画の日本語字幕版。“少林拳の勇者”リュウ・カンをはじめとする選ばれし人類の戦士たちが，魔界戦士をあやつるシャン・ツンの野望を打ち砕くべく，東洋の孤島に集結する。

（カラー101分）
ゲーム発売元：アクレイムジャパン

OVA闘神伝 Vol. 2

8/21 ■BMGビクター
■VHS BVVA-18 5,800円（税込） ■LD BVLA-18 5,800円（税込）



「結社」の魔の手は,ついにエリスにものびてきた。彼女を人質にし,その父親のガイアをおびきだすために……。しかし父をかばったエリスは，毒針により瀕死状態におちいってしまう。彼女を救い，結社を倒すため，戦士たちがいよいよ集結する。

（カラー30分）
ゲーム発売元：タカラ
声の出演：郷里大輔，立木文彦，根谷美智子ほか

超人学園ゴウカイザー Vol. 1

8/30 ■タキコーポレーション/ギャガ・コミュニケーションズ
■13,800円（税込） ■VHS THC-16531



各分野のエキスパートを養成する超マンモス校「国立ベルナール学園」。ここに敏腕新校長，王崎　冰が赴任してから，謎の巨大機関が動きはじめる。主人公の凱座勇人は，その陰謀を明かすべく学園に転校し，王崎に近づく。

（カラー45分）
ゲーム発売元：テクノスジャパン
声の出演：檜山修之，桜井　智，緑川　光ほか

アフターケア

ボンゴ5の万国博覧会／田中勝己＋BONGO five

6/17 ■コンパイル ■3,980円（税込）
■VHS



3月24日の第二回マスターズ大会で行なわれた，田中勝己＋BONGO fiveのライブビデオ。「ずっそば」「ファイヤーダンス」の新バージョンから新曲「RITZ」まで，当日演奏された曲はすべて収録している。

（カラー60分）
ゲーム発売元：コンパイル
収録内容：①ぷよぷよ通Title song②ずっと/そばに/いるよ（ソロヴァージョン）③can't stop lovin' you④ぷよぷよ通Main song⑤RITZ～顔を上げて歩こう⑥灼熱のファイヤーダンス（ライヴヴァージョン）⑦i miss you⑧灼熱のファイヤーダンス⑨ずっと/そばに/いるよ

お詫びと訂正：先月号で紹介したアルバム「下級生」の発売元に誤りがありました。発売元はピンクパイナップルで，内容もゲーム版『下級生』とは関係がありません。読者ならびに関係者のかたがたにお詫びを申し上げるとともに，ここに訂正させていただきます。

アフターケア

ドラゴンクエスト列伝・ロトの紋章

7/21 ■松竹 ■10,094円（税込）
■VHS KS-0238



今年春に公開された劇場用アニメが家庭用ビデオに。コミック「ロトの紋章」では語られなかったアルスの幼少時代を知ることができる，完全オリジナル・ストーリー。

（カラー45分）
ゲーム発売元：エニックス
声の出演：平松晶子，冬馬由美，山口勝平ほか

アフターケア

TV ANIMATIONバーチャファイター VOL. 6

7/26 ■セガ／タキコーポレーション ■4,800円（税込）
■VHS THC-16481



さらわれたパイの行方を追って香港にやってきた晶たちは，敵の強力な包囲網によって足止めをくらう。そのあいだにも，ビクトリア・パークにて劉とパイの結婚式が行なわれようとしていた。

（カラー90分＋映像特典）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①第21話「仙人と達人」②第22話「魔都・香港」③第23話「D・胎動」④第24話「八つの星」⑤ミュージッククリップ「リオン」
声の出演：三木眞一郎，松井菜桜子，松本保典ほか

アフターケア

TV ANIMATIONバーチャファイター VOL. 5

7/26 ■セガ／タキコーポレーション ■4,800円（税込）
■VHS THC-16471



4月に登場したレンタル版と同じ内容のアニメビデオ。パリにて,さらわれていたサラと再会した晶たちだが,エヴァの洗脳を受けた彼女は,彼らに襲いかかってきた。

（カラー90分＋映像特典）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①第17話「貴公子登場」②第18話「非情な再会」③第19話「新たな旅立ち」④第20話「兄妹の絆」⑤ミュージッククリップ「ウルフ」
声の出演：松本保典，岡本麻弥，千葉　繁ほか

アフターケア/インディーズ

セガビデオマガジン７月号

7/1 ■セガ ■非売品
■VHS



サターン・オリジナル要素満載の『バーチャファイターキッズ』や，ファン待望の『ときメモ』『ルナ～シルバースターストーリー』など，28本の新作を紹介。

（カラー29分）
収録内容：①NiGHTS②ラングリッサー III③ときめきメモリアル～forever with you～④サターンボンバーマン⑤バーチャファイターキッズ⑥ルナ～シルバースターストーリー⑦GAME WARE vol.2⑧デカスリート⑨グレイテストナイン'96⑩パズルボブル2X⑪サイバードール⑫アルバートオデッセイ外伝～LEGEND OF ELDEAN～⑬昇龍三國演義⑭クロックワークス⑮アクアワールド海美物語⑯麻雀狂時代Cebu Island'96⑰SEGA AGES/スペースハリアー⑱BIG HURTベースボール⑲レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム⑳ロードラッシュ ㉑時空探偵DD～幻のローレライ～ ㉒南の島にブタがいた ㉓激烈パチンカーズ ㉔GOOD ISLAND CAFE AI IIJIMA ㉕プラドルDISK Vol.1 木下　優 ㉖湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ ㉗Turf Wind'96～武豊競走馬育成ゲーム～ ㉘Body Special 264 ㉙TV-CF～NiGHTS～超光戦士シャンゼリオン ㉚渡辺浩弐のゲーム・インサイダー～'96東京おもちゃショーレポート～

DATABASE ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

『真説サムライスピリッツ』『ソニック・ザ・ファイターズ』など，夏から秋にかけての新作がぞくぞくと登場。声優育成CD「ボイス・チャレンジャー」もシリーズ化される。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	8月25日	★オーバーブラッド（仮）	メディアリング	2,500円
	9月4日	ウィザードリィ外伝～胎魔の鼓動 ドラマCDスペシャル第三景「快晴之門出」	東芝EMI（ユーメックス）	1,000円
		★ルナ～シルバースターストーリー②	東芝EMI（ユーメックス）	2,800円
		3度目の夏～ラストチャンス/秋山久美	パイオニアLDC	1,000円
		ダークセイバー オリジナル・サウンド・トラック	ビクターエンタテインメント	2,800円
		プリンセスメーカーゆめみる妖精	ポニーキャニオン	2,500円
	9月5日	★英雄伝説IV～朱紅い雫～MIDIスペシャル	キングレコード	3,600円
		★月刊ときめきメモリアル No.2	キングレコード	2,200円
	9月20日	★escape goat	ポニーキャニオン	2,500円
		★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～アレンジサウンドトラックス～	ポニーキャニオン	2,500円
		★真説サムライスピリッツ武士道烈伝	ポニーキャニオン	2,500円
	9月21日	★リップス・ザ・エージェント ドラマCD Vol.3「地球滅亡!?満期の日」	エアーズ	3,000円
		★ボイスチャレンジャーVol.2～卒業II編～	NECアベニュー	3,300円
		★交響曲・英雄伝説IV（仮）	キングレコード	3,000円
		★ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.4（仮）	キングレコード	3,000円
		★パーフェクトセレクション コナミ・バトル・ザ・ベスト（仮）	キングレコード	3,000円
		★もっと恋をしよう/金月真美（仮）	キングレコード	1,000円
		★アーク　ザ　ラッドII	ソニーレコード	2,800円
		★ワイルドアームズ	ソニーレコード	2,800円
		★ダークセイバー オリジナルボーカルトラック	ビクターエンタテインメント	2,500円
	9月25日	DOKI DOKIプリティリーグ ラジオスタジアム3塁	パイオニアLDC	2,500円
		Noë L from CD（仮）	パイオニアLDC	3,000円
		ファイティングイリュージョン～K-1グランプリ戦士 ゲーム・サントラ（仮）	パイオニアLDC	3,000円
	9月26日	★アンジェリーク外伝～無限音階～音楽集・白鳥の歌 ラ・シャンソン・ドゥ・シーニュ	光栄	2,200円
		★アンジェリーク・ソワレ	光栄	3,000円
		★ソニック・ザ・ファイターズ	東芝EMI（ユーメックス）	2,000円
		★バーチャファイターキッズ	東芝EMI（ユーメックス）	2,000円
		宝魔ハンターライム・OAV主題歌（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	1,000円

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	9月26日	宝魔ハンターライム・ゲーム主題歌（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	1,000円
		ラングリッサーIIIオリジナル・サウンドトラック	ポリグラム	2,800円
	9月予定	サイバーカセットコレクション5「闘神伝」	ムービック	1,980円
	10月2日	★月刊ときめきメモリアルNo.3（仮）	キングレコード	2,200円
	10月9日	ルナ～シルバースターストーリー　ルナティックフェスタ③	東芝EMI（ユーメックス）	2,800円
	10月19日	★ボイスチャレンジャーVol.3～お嬢様捜査網編～	NECアベニュー	3,300円
	10月21日	★ロルフィーイメージソング（仮）	エアーズ	1,000円
	10月23日	DOKI DOKIプリティリーグ ラジオスタジアム本塁	パイオニアLDC	2,500円
		PS版 天地無用！～登校無用 オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	パイオニアLDC	3,000円
		バーチャファイター3（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	2,000円
	10月予定	ラングリッサーIII・ソングアルバム（仮）	ポリグラム	3,000円
	秋頃予定	ヴァリアブル・ジオCD	ケイエスエス	未定
		伝説のオウガバトル・オーケストラバージョン（仮）	データム・ポリスター	未定
		続・初恋物語	BMGビクター	未定
	96年予定	マクロス デジタル・ミッションVF-S オリジナルゲームサウンドトラック	ビクターエンタテインメント	3,000円
ビデオ&LD	7月予定	ストリートファイターZERO2 大会ビデオ	新声社	未定
	9月27日	パンツァードラグーン（レンタル）	セガ/タキコーポレーション	7,800円
		超人学園ゴウカイザーVol.1（セル）	タキコーポレーション/ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	10月25日	宝魔ハンターライム第1巻（VHS/LD）	アスミック	5,800円
		パンツァードラグーン（セル）	セガ/タキコーポレーション	5,800円
	11月22日	超人学園ゴウカイザーVol.2（レンタル/セル）	タキコーポレーション/ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	11月予定	ヴァリアブル・ジオ	ケイエスエス	（予）5,800円
	12月下旬	★宝魔ハンターライム第2巻（VHS/LD）	アスミック	（予）5,800円
	97年1月31日	超人学園ゴウカイザーVol.3（レンタル/セル）	タキコーポレーション/ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	97年2月予定	★宝魔ハンターライム第3巻（VHS/LD）	アスミック	（予）5,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ダンスレボリューションVol.2「闘神伝2」（MEMレコード）7月24日→8月

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），煌竜，開田清隆，安部理一郎，薮良小路，曳地哲司，八巻将之，山田真也，北野聡士，白川大輔，マイコンBASICマガジン編集部

ゲームミュージックの金字塔。"鉄拳2"サウンドのハイボルテージアレンジトラックス遂に完成。

"鉄拳2" STRIKE ARRANGES



最先鋭のクリエイターチーム6組が競う、
コンテンポラリーミュージックが炸裂!!
これがコンピュートピア・ランドスケープだ。

●NACL-1238 ¥2,500(TAX IN)

AND MORE…TEKKEN2 SILIES

格闘ゲームの最高峰。「鉄拳2」プレイステーション版
オリジナルサウンド完全収録。





"鉄拳2" STRIKE FIGHTING VOL.1

●NACL-1225 ¥2,300(TAX IN) NOW IN STORE

"鉄拳2" STRIKE FIGHTING VOL.2

●NACL-1229 ¥2,300(TAX IN) NOW IN STORE

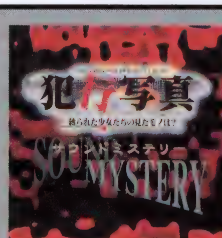


誕生S -Debut-
VOCAL COLLECTION

ゲームに登場する声優(富永みーな/かないみか/笠原弘子/川村万梨阿/天野由梨/島本須美/三石琴乃/佐久間レイ/日高のり子/皆口裕子)による、オリジナルソング集!!

●NACL-1220 ¥2,800(TAX IN)

NOW IN STORE



犯行写真
サウンドミステリー
縛られた少女たちの見たモノは?

オリジナルゲーム音楽に加え、ボーナストラックとしてゲーム中に登場する「乙女組」のマキ役:織原奈未が歌うオリジナルソング「Kokoro Ni Sawaritai」収録。

●NACL-1236 ¥2,500(TAX IN)

NOW IN STORE



オリジナルサウンドトラック
ポポロクロイス物語

愛と感動、涙と笑いのRPG。音楽を担当するのは佐野元春、渡辺美里他、数多くのプロデュースを手掛ける佐橋佳幸&石川鉄男。謎の美少女歌手"ジュリエッタ柴田"が歌う主題歌「ピエトロの旅立ち」収録!!

●NACL-1224 ¥2,800(TAX IN)

NOW IN STORE



同級生
PCエンジン版
オリジナルサウンドトラック
完全収録盤

人気声優4人(笠原留美/小野綾子/小野寺麻里子/丹下桜)が歌うオープニング曲「夏色のシンデレラ」を含む、オリジナルサウンド完全収録。

●NACL-1227 ¥2,800(TAX IN)

8.21 ON SALE



同級生~if~
セガサターン版
オリジナルサウンドトラック
完全収録盤

もう戻れない、あの夏の日…。アドベンチャーRPGの傑作、セガサターン版オリジナルサウンドトラック完全収録。

●NACL-1237 ¥2,800(TAX IN)

8.21 ON SALE



電脳戦隊
ヴギィ'ズ★エンジェル
VOL.3
「快戦! 天使対堕天使」

悲劇のプロトタイプ・エンジェル登場! 美少女戦隊シリーズ第4弾! 挿入歌「ときめきRevolution」(歌:菊池志穂)を新たに収録!

●NACL-1230 ¥3,000(TAX IN)

NOW IN STORE



READING STORY
東京星にいこう
S-nery

●原作・プロデュース・小説:白倉由美 ●リーディング:桑島法子/前田このみ/桂川千絵/豊嶋真千子/前田千亜紀 ●佐野量子のカバー曲「片思いの人魚~珊瑚のテーマ」収録。

●NACL-1232 ¥2,500(TAX IN)

NOW IN STORE



青春ラジメニア
おかげ"SUMMER"CDスペシャル PART1

岩レンジャー参上!! ラジオパーソナリティvs人気声優禁断のバトルが今繰り広げられる! 地球を救うのはラジメニアンだ!! 前代未聞!! CD版でも大活躍! 青春ラジメニアの真実がここにある! AM KOBEの人気番組遂にCD化。

●NACL-1231 ¥2,800(TAX IN)

NOW IN STORE

-PART.2-8.21 ON SALE

NECアベニュー ゲームミュージックを筆頭に…

夏の超強力ラインナップ!!

NEC NEC Avenue,Ltd.

お問い合わせ:NECアベニュー(株) 制作宣伝部 制作宣伝課 TEL.(044)813-9532

山下　章

バンダイの「インテレビジョン」本体＋ソフト2本を新品で入手。旧ハード・コレクションは，着々と進んでいるようだ。

待ってたぞ，任天堂!!

先月は『ナイツ』の話を書いたので，やはり今回は『マリオ64』の話を書かなければ……と思っていたら，任天堂からとんでもないニュースが飛び込んできた。

『F-ZERO64』，12月発売決定――!!

6年ぶりに，あの『F-ZERO』が帰ってくるのだ!!　どうやら『ウェーブレース64』を『F-ZERO』チームが作っているのでは，というボクの読みはハズレだったらしい。はたして，100分の1秒を体感できるようなアツいタイム・アタックが再びはじまるのだろうか？　あの〝ロケット・スタート〟や〝一点読み〟などのテクニックは……？　スタッフのみなさん，期待してます!!

ベニー松山

生まれて以来12回目の引っ越し。しかも今回は一時借用のため，つぎの引っ越しも決定しているとか。少しは地域に密着しよう。

ホントは『KFIII（キングスフィールド）』もやりたいの……

すいません。マリオばっかやってました。

あんなに『パイロットウィングス』やるって言ってたのにねえ。だってマリオが楽しくってさ。いいよアレ，うん。

でも，パイロットだってやってたんだよ。人間大砲をさんざんやったおかげで，マリオの2コース目で鳥かごに直接撃ち込めたりして……。

次号までにはバッチリパイロットになって，64の感想でも述べてみましょか。

ちなみにセタさん，『羽生将棋』くれました。ついつい〝ご案内〟をクリックして，将棋連盟の成り立ちまで見ちまいましたよ。将棋の説明とまちがえるよなぁ，アレ。

稲垣宗彦

NHK衛星第二のドラマ『ER』に大ハマり。ビデオで録画しながらも，その時間，テレビの前にいないと不機嫌になるらしい。

『ポポロクロイス物語』をやってます

今は第2章，幽霊船のなかをさまよっているところ。こういうゲームをやると，めっきり飽きやすくなってることを実感する。マップが妙に広く感じられ，歩き回って，エンカウントして，戦闘，というくり返しにイラ立ってくるのだな。ソフトにではなく，プレイヤーに問題が。現時点での感想はというと，背景などのグラフィックはよく描けているけれど，全体の完成度は，可もなく不可もなく，といったところ。

少し前までは『あいどるプロモーション』でよく遊んでた。さくさく進められるのはよいのだけれど，エンディングの種類がもう少し豊富で，女の子が好みなら……。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る

Final Stage

ファイナルステージ

板場利光

新日本プロレスのGIクライマックス全5日を観戦予定。「『闘魂列伝2』の取材です」と本人は言っているけれど……本当？

自分に「カセ」をはめてみよう

どうも世間では，『ZERO2』春麗の評判がよくない。オリジナルコンボが簡単なくせに強力，しゃがみ中キック→気功拳の連続技がインチキくさい……などなど。そんなわけで，「そこまで言うなら，すべて封印してやる」と決心してから1か月が過ぎた。相手に攻め込むときに使えるのが，基本技と特殊技，旋円蹴しかないから，いやでもフットワークや読みをするどくしなければ勝てない。おかげで，キャンセル気功拳に頼っていたころとはくらべものにならないほど動きがよくなった。「最近，プレイが単調なんだよな～」と感じている春麗使いのあなた，ぜひ試してみて。

山中直樹

高額家賃に苦しむなか，『マジック・ザ・ギャザリング』にハマる。箱買い（約15,000円）も4回目に突入とか。

家庭用はでないのかな？

オール・アバウトも発売された『スーパーパズルファイターIIX』。周囲から「運の要素が強い」「連鎖が使えん」といった不満の声を耳にするが，どちらもテクニックでカバーできるので，あきらめずにチャレンジしてほしい。

……と言うのはラクなので，それを立証するため，某電気街や某都庁近辺のゲーム・センターで対戦してみた。最強と名高いケンの多さにはビックリしたが（しかも白カラーばかり），それでも8連勝（9人目は乱入せず）を達成。

というわけで，オール・アバウトを読んで練習しよう（←結局，宣伝）。

服部陽一郎（陽の字）

3年間つづけてきた『読者の闘技場』の担当を今月かぎりで引退。記念にファイナルステージにゲスト出演とあいなりました。

最後にひとこと

そんなわけで，最後に一筆啓上。じつはオイラの就職先，わりと老舗のゲーム会社なんだ。働いてみてわかったけど，ゲーム業界というのは決して居心地のいい場所じゃない。あえていうけど，ダーティな面やルーズな面がまだまだたくさん残ってる。

でもやっぱり，それを「まあいいや」ですませてほしくない。よくないところは，少しずつでもよくしていってほしい。創る人間が自信をもってゲーム制作に取り組める――そんな環境が，ゲームを創るうえで一番大切なことだという気がするんだ。

アオくさいけど，最後くらいはマジメなことを書かせてもらいました。じゃあね。



今からでも遅くない！

LAST BRONX 東京番外地

ゲームシステム大解析

■セガ ■アーケード ■稼働中

現在，アーケードで人気沸騰中のこの『ラストブロンクス』。でも，読者のみなさんの中には，「やってみたいけど，強い人ばかりですぐ負けちゃうし～」とか，「システムがよくわからないから……」って，尻込みしてる人もかなりいるのではないかと思う。そこで，今月は『ラスブロ』の重要な部分をチェックしてみた。これを見て，ぜひ練習してみてほしい。

とっても重要な「投げ」システムを再チェック！

『ラストブロンクス』では，ゲーム中のさまざまな場面で，「打撃技と投げ」といったカンジの"2択"と呼ばれる状況が多々，発生してくる。よって，ほかの3D格闘ゲームと比べて，「投げ」が勝負に占める割合がかなり大きく，「投げを制する者が『ラスブロ』を制す」と言われるぐらいに，大変，重要な要素になっているのである。

しかし，『ラスブロ』では，投げのシステムがほかの格闘ゲームとはやや異なっているため，これまでと同じような感覚で投げ技を仕掛けようとすると，きっと痛い目にあってしまうことだろう。

ここでは，どんな状況で，どの投げ技が入るのかをくわしく解説したいと思う。

これでもう一度，各投げ技の性質をチェックして，勝負に挑んでみてほしい。なお，コマンド投げのコマンドについては，232ページからの技表を参照のこと。

基本投げ　相手が立ち状態:P+G　相手がしゃがみ状態:⇩P+G

基本投げは「相手の近くでP＋G」という簡単な入力で仕掛けることができる，使用頻度のもっとも高い投げ技である。

ただし，注意しなければいけないのは，相手がしゃがみ状態のときはコマンドがちがい，「レバーを下方向に入れながらP＋G」という入力をしなければならないこと。基本投げを使うときは，相手の状態をよく見てからコマンド入力をするようにしよう。

また，こちらが入力をしてから10フレーム（約60分の10秒）以内に，相手に同じ基本投げコマンドを入力されると，「投げ抜け」をされてしまう。投げ抜けのうまい相手には，コマンド投げを織りまぜて攻撃していくべし。


◀簡単な入力で使用頻度も高い基本投げ。しかし、敵に与えるダメージは低い


▶相手がしゃがみ状態のときは、↓P＋G。相手の状態をよく見よう！

投げ抜けに注意！

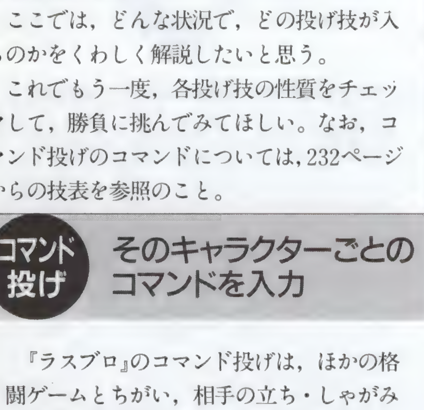

◀基本投げは同じコマンドを10フレーム以内に入力すれば「投げ抜け」できる

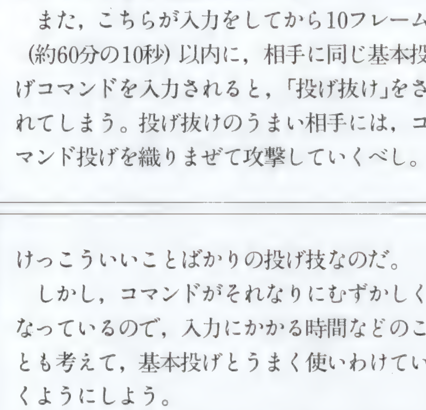
コマンド投げ　そのキャラクターごとのコマンドを入力

『ラスブロ』のコマンド投げは，ほかの格闘ゲームとちがい，相手の立ち・しゃがみの状態にかかわらず投げることができる。しかも威力が大きく，投げ返しも不可能と，けっこういいことばかりの投げ技なのだ。

しかし，コマンドがそれなりにむずかしくなっているので，入力にかかる時間などのことも考えて，基本投げとうまく使いわけていくようにしよう。

また，相手が仕掛けてきた場合の対処法も右に書いておいた。参考にしてほしい。


▲コマンド投げは，相手の立ち・しゃがみにかかわらず投げることができる便利な投げ技だ


▲入力のむずかしい投げは威力も大きい。相手のスキを見つけて狙っていくようにしよう！



◀技のできわは投げられない。すばやい技で投げをツブせ！



▲「潜り込み（P＋K＋G）」の回転中も投げることができない。相手の投げを読んで転がれ！

新システム「アタックキャンセル」には，こんなメリットが！

『ラスブロ』で採用された新システム「アタックキャンセル（以下AC）」は，攻撃判定がでるまでの間なら，Gボタンを押すことで，いつでもそのモーションを止めることができるというシステムである。これにより，攻撃モーションを途中で止めて，相手をだましたり，連続技の効果時間を減らしたり，といった高度なテクニックが実現可能なのだが，今回は，あまりよく知られていない後者のほうにマトをしぼって解説しよう。

まず図の「PPと入力した場合」を見てほしい。2発の攻撃判定のあとに30フレーム以上の硬化時間が存在している。普通に入力するとこれだけのスキが必ずできるというわけだ。

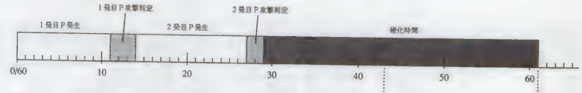
しかし，ここでわざと3発目のPをよけいに入力しておき，すかさずGを押して，これをACする。すなわち入力は「PPPG」。じつは普通にPPと入力するよりも，3発目をキャンセルするこちらのほうが硬化時間が短くてすむのである。

たとえば，PPPKのような連続技の途中でACを入れた場合，最短で入力を行なえば，7フレームだけつぎの技のモーションが再生され，つぎの7フレームでガード構えにもどるように設定されている。

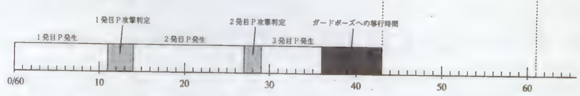
これを使えば，先ほどの30フレーム以上のスキが14フレームと，なんと半分以下の硬化時間にまで短縮することができるのだ。

図解，アタックキャンセル！

●PPと入力した場合



●PPPGと入力した場合
（3発目Pをアタックキャンセル）



※最短で入力した場合、7フレームだけ次のモーションが再生され、7フレームでガードポーズへ移行する。

使用法❶ フェイントで相手をホンロウしろ！

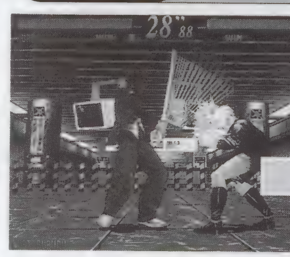


◀技を入力し，攻撃するフリをしておいて……

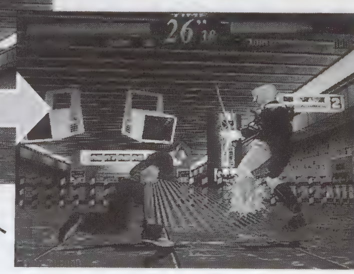


▶攻撃判定がでる前にキャンセル。投げや下段攻撃へ

使用法❷ 連続技の硬化時間を短縮だ！



◀通常の入力ではスキの大きくなってしまう連続技も……



▶ACでスキを減らし，別の技へ展開することが可能となる

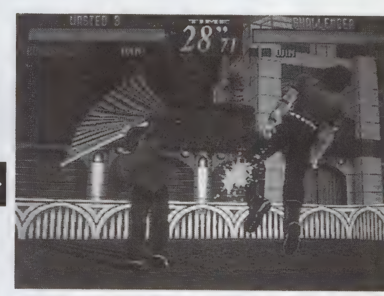
「アタックキャンセル」で新しい攻撃パターンを作ろう！

『ラスブロ』では上記のようにACで硬化時間を短くすることにより，新しい攻撃パターンを作ったり，空中コンボのヒット数を増やしたりできるのだ。ここに一例を紹介しよう。

KUROSAWAの場合

▶↘PPGと入力。「極道突き」をキャンセルすれば……

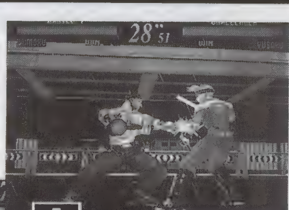


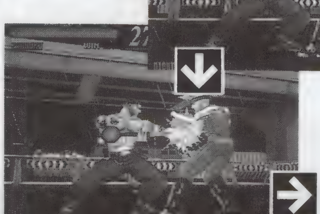


▲空中に上がった相手に，もう一度「ぶんまわし」を当てることができるのだ

ZAIMOKUの場合

▶→PPGと入力。「岩盤砕き吹っ飛ばし」の2発目のPをAC





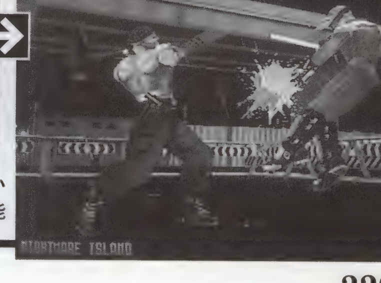
▲もう一度すばやく→PPG。再度「岩盤砕き」！



▶おつぎはPPPG。「杭打ち三段」の3発目をACで止める

▶さらに→PP。休むスキを与えるな！





▶というように，ACですばやい連携攻撃をくりだすことが可能

開発者自らが原稿執筆！

『ラストブロンクス』のモーションができるまで



なんと，あの「やんま（山下信行）」が『ラストブロンクス』の開発にかかわっていたらしい。これはチャンス！ ということで，開発手記を書いてもらうことにした。さて，どのように「ラスブロ」のモーションは作られていったのだろうか？

文：山下信行（やんま）……かつて本誌でアーケード・ゲームの記事を担当。「やんまが行く！アミュスペひとりたび」などのコーナーを執筆していた。現在はセガ・エンタープライゼス第三ＡＭ研究開発部企画制作セクションに所属。アーケードで好評稼働中の『ラストブロンクス／東京番外地』でアシスタント・ディレクターをつとめる。

一言で“モーション”と言うけれど…

3D格闘ゲームを作るにあたって，ゲームのカナメともなるのが，キャラクターのモーション（動き）であると思う。

ひとことで“モーション”と言い表される中にも，じつはさまざまな要素が入っていることを，今回ボクは『ラスブロ』の開発中に思い知ることになった。

もちろん，そんなことは開発前から重々承知の助……ではあったのだが，そんな予想をはるかに上回る非常に重要で，あなどることのできないエレメントが，自分，そしてチームの面々の前に立ちはだかっていたのである。

武器を手にしようと決めた日

「ほかの格闘ゲームとの差別化」

この言葉から，『ラスブロ』の開発がはじまったように思う。

ステージを東京1か所に集中したのも，キャラクターが全員日本人（リサはハーフだが）にしたというのも，その言葉からであるのはまちがいない。

いまさら「袖の切れた柔道着を着たキャラクターが，世界の各地に点在しているいろいろな人種の格闘家を倒していき，世界の頂点を目指す！」というような，新規格闘ゲームを発売したとしても，何人のプレイヤーが，心ときめいてプレイしてくれよう？

そんなことで，「差別化」は非常に重要であったし，しなければいけないことであった。

しかしながら，その当時，アーケードで，空・前・絶・後の人気を博していたのが同じセガ（AM2研）の発売している『バーチャファイター2』であり，ナムコからも『鉄拳2』がでてくるか……という時期だった。

これから自分たちの手で新しい格闘ゲームを作らなければいけない。だが，前述2作品は前作のノウハウがあって，『2』ではさらに完成度を高めてきている。そんな折り，3D格闘ゲームのノウハウがほとんどないAM3研が，そして少人数のウチのチームが，多少の設定の差別化だけで勝てるはずがないだろう。

では，どうしたら良いのか。

そこから導きだされた答えが「武器格闘」だったのである。

今の3D格闘ゲームは素手で闘うものばかり。同じパンチにしても武器によるパンチ（ヘンな言いかただが，要はパンチボタンを押したときにでる技）ならば，今までに見たことがないようなモーションになるだろうし，見栄えもいいだろう。なにより，どんな素手パンチよりも“痛そう”に見えるにちがいない。

そして，さまざまな技術的実験の結果，差別化の核となる「武器を持つこと」は決定したのだった。

苦悩する資料集め

武器を持つことが決まった。

しかし，「ノウハウもないウチが本当に作れるのか？」「素手格闘だって作ったことがないのに，いきなり武器は荷が重いのではないか？」

ディレクターの安部のもとには，そういった不安の声が毎日のように押し寄せてきたそうだ。

とりあえず，安部がそういった声をブロックしているあいだ，自分とモーション担当のプログラマーの2人は，資料集めに駆けずりまわる。

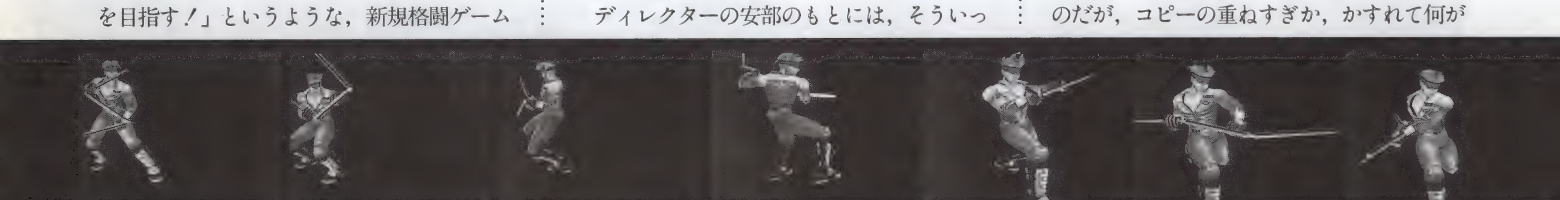
本物の武器を売っているところを探し，買いに行ったり，格闘関係の書籍を買いあさったりで，『ラスブロ』開発チームは日ごとに「AM3研の武器庫」と化していった。このとき，AM3研内チーム対抗格闘大会でもしていたならば，『ガンブレード』のチームが機関砲でも持ちだしてこないかぎり，ウチのチームが頂点に立っていたにちがいないだろう。もしかしたらセガの頂点にも立てたかも……。

ウチのチームの隣りには，アーケードで現在稼働している『デカスリート』の開発チームがあったのだが，今にして思えば，隣りでブンブンと武器を振り回しているチームがあったら，さぞや仕事がしづらかったにちがいない。この場を借りてお詫びしたいと思う。

ちょっと話がそれてしまったが，とにかく資料集めに駆けめぐる。

集めた格闘ビデオは150本にも達しており，後期になるとジャッキー・チェンの背中のワイヤーを見切れるようになったり，ちょっとした編集によるごまかしにもダマされない眼力を持つようになっていた。

しかし，まだこれでも足りないぐらいだったのだ。たしかに資料はかなり集まった。だが，武器アクションの資料ともなると，その中の2割にも満たない。とくに三節棍のようなマイナーな武器になると，ビデオは本当に数本しかなく，本は中国書籍ショップで見つけてきた教本（一応，写真つきで解説しているのだが，コピーの重ねすぎか，かすれて何が





▲各武器の資料集めは難航。ほとんど資料のないまま，技を考えなければいけない武器なども……



▲キャプチャーのデータは素材でしかない。さまざまな調整の末，ここまでのモーションが完成！

写っているのかわからないというひどいもの）しかないという状況だったのだ。

「あとはこちらの想像力で勝負するしかない」

覚悟を決めた我々は，少ない資料をもとに，「こんな技はどうか？」「こんなカンジでどう？」と，再びチームの中で武器を振り回しながら技を考え，周囲のチームをビビらせていたのであった。

モーションキャプチャーの威力？

『ラスブロ』が発売されたあと，各地のゲーム・センターの店頭で，こんなコピーをよく見ることができた。

「見よ！ モーションキャプチャーの威力！」

たしかに，ウチのゲームはキャプチャーを使用して武器の動きを忠実に再現したということをセールス・コピーにはしている。

しかしだ，断言してしまおう。

キャプチャーでとったデータが，そのまま画面中にでているなんてことは絶対にない。

読者のかたがたの中には，キャプチャーを使えば，人のモーションがラクに，リアルに，そして簡単に作れると誤解されているかたが少なからずいることだろう。

ところがどっこい，キャプチャーでとったデータというのは，おおよそそのままでは使いモノにならない場合が多いのだ。

なぜそのまま使えないのか？　それは，キャプチャーでとったデータというのは，いい意味でも悪い意味でも，もとの人間の動きでしかないからだ。

たとえ，とびっきりリアルな動きをしていても，ゲームとしてそれを見た場合には，そのまま使うわけにはいかなくなる。

ゲームとして使えるようにするには，当たるまでの時間（攻撃発生時間）や，技をだしてから基本構えにもどるまでの時間（硬化時間）などの調整がもちろん必要であり，上段，中段，下段の判別もわかりやすいように，その軌跡を修正せねばならないこともある。

それから，見栄えのこと，よりかっこよく，より痛そうに……。しっかりと腰が入っているかなども必ずチェックする。

そのほか，細かい点も納得がいくまで，モーション・データはデザイナーのマシンとゲーム画面との間を，何往復も行ったりきたりをくり返すのである。

だから，キャプチャーのデータというのは，一番最初の素材でしかない。それをいかに料理するかは，デザイナーの腕しだいであり，『ラスブロ』であそこまで実現できたのは，じつはデザイナーの努力の賜物（たまもの）であったと，自分は思うのだ。

そんなわけで，自分は例のコピーを見て，1人渋い顔をしてしまっていたのだった。

KUROSAWAの誕生

しかしながら，キャプチャーの威力がモロに発揮されたキャラクターが1人いた。

何を隠そう“KUROSAWA”である。

考えるに，今までの3D格闘ゲームのモーションでは，現実の格闘技を忠実に再現したりと，一重に“きれいな”モーションを目指していたと思う。

では，逆にとびっきり“きたない”モーションを作ってみたらどうなるのだろう，という考えのもとに作られたのがKUROSAWAだったのだ。

しかし，幸いだったのは，撮影の際にキャラクターのイメージと，キャプチャーにかかわったスタッフの心が予想以上にばっちりシンクロしたことだろう。

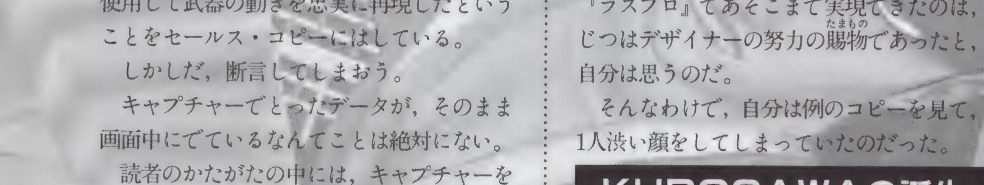
ノリノリな雰囲気で行なわれた撮影中は，演じるスタッフは完璧にKUROSAWAになりきり，そして，指示をだす我々も「KUROSAWAなら絶対こうする！」と的確な指示をだすことができた。そのせいか当初の目的よりもはるかに“きたない”，そしてイカすKUROSAWAのモーションを撮影することができたのだ。

ところが，あとで困ったことが起きる。

ノリノリで撮影しすぎたせいか，やはりゲームとして使えないモーションが多かったのだ。ブンッと木刀を振ったあとに，平気で2回転，3回転したり，「おっとっと」と，よろけすぎる。そんなモーションをそのまま使ったのでは，よけいな部分が多すぎて，一つ技をハズしただけで，きっとボコボコにされてしまうことだろう。

だからKUROSAWAは，なるべくキャプチャーの味を残しつつ，いかにムダな部分を省いて短くするかに重点を置くという，ほかのキャラとは，またちがった部分で気を使わねばならないキャラクターだったのだ。

そんな苦労をくり返しつつ，『ラスブロ』の制作は進んでいく。しかしこのあと，武器格闘ならではの落とし穴が，我々スタッフの前に立ちはだかっていたのだった。**（つづく）**



セガAM3研より 『ラスブロ』Tシャツプレゼント！

「ラスブロ」のUFOキャッチャー景品用Tシャツをみなさんにプレゼントしよう。この原稿の感想を書いて以下の住所まで応募してね。

あて先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部

「ラスブロTシャツ・プレゼント」係



ラストブロンクス・コマンド表

※表中の○がついている矢印は，その方向に長く入れることを表す。投げ技は相手の近くで入力。

YUSAKU

★★★ 基本攻撃 ★★★	
ビート・ファースト	P
シットビート	(↓)P
ハイキック	K
シットローキック	(↓)K
ミドルキック	↘K
★★★ ダウン攻撃 ★★★	
ジャンプビート	↑P
ツーホイールシュート	↘P
★★★ ジャンプ攻撃 ★★★	
Pジャンプキック	（ジャンプ中に）P
Kジャンプキック	（ジャンプ中に）K
★★★ 起きあがり攻撃 ★★★	
起き上がり中段キック	（ダウン時に）KKK
起き上がり下段キック	（ダウン時に）↓KKK
★★★ 投げ ★★★	
高速ブレーンバスター	P＋G
クランク・スロー	→↘↓P
2ストV型インパクト	↙→P
ショルダータックル・フルチューン	→↙→P＋K
★★★ 固有技 ★★★	
ビート・スピン	PK
ビート・セカンド	PP
ダブルビート・ハイサイド	PPK
ビート・トップ	PPP
コンボ・オーバートップ	PP↑P
コンボ・バックスピン	PPPK
コンボ・ロードロップキック	PPP↓K
ショルダータックル	←→→P＋K
スネークスルー	↘↘P
レッグブレーカー	←↘P＋K
デュアルノック	↘P＋K
エキゾーストストーム	↓↙←P＋K
ヘッドバッシュキック	↑K
スクリューキック	K＋G
スクリューキックRR（ダブルアール）	K＋GK
ハイウェイバスター	↓↘→P
アクセルターン	←→P
ソニックエルボー	←↘P
オープンビート	↙P
オープンビート・アクセル	↙PK
トルネードスターター	→P
レッドトルネード	→PP
アッパースウィング	↘P
パワーループ	↑P
ロースピンキック	↓K＋G
ソウルスウィング	←P
ソウルスウィングW	←PP
バーニングソウル	←PPP
フライホイールキック	→→K

JOE

★★★ 基本攻撃 ★★★	
スウィングリード	P
スクァトスウィング	(↓)P
ハイキック	K
スクァトローキック	(↓)K
ミドルキック	↘K
★★★ ダウン攻撃 ★★★	
ライトレスダイブ	↑P
サンセットスウィング	↘P
★★★ ジャンプ攻撃 ★★★	
Pジャンプキック	（ジャンプ中に）P
Kジャンプキック	（ジャンプ中に）K
★★★ 起きあがり攻撃 ★★★	
起き上がり中段キック	（ダウン時に）KKK
起き上がり下段キック	（ダウン時に）↓KKK
★★★ 投げ ★★★	
ショルダースロー	P＋G
ビースト・ファング	←P＋G
スカルヘッド・クラッシュ	←→P＋K
ヘル・ギャロウズ	←↙↓↘→P＋K
★★★ 固有技 ★★★	
スウィングハイ	PK
ピッチ・ダブル	PP
トリプルスウィング	PPP
ダブルスウィング・フロント	PPK
トリプルスウィング・スピンハイ	PPPK
フォースウィング・コンボ	PPPP
アップドラフトショット	↘↘P＋K
テンペストストレート	→P＋K
ステルススワロー	←↘P＋K
ダスキィバックスピン	K＋G
ミッドナイトバスター	(↓)→P
ブラックトルネード	→→P
サイドスラッシャー	←→P
スラッシュアクセル	←→PK
手刀	↓↓P
ハリケーンショット	↘↘P
ダブルハリケーンショット	↘↘PP
平手打ち	→↓P
ワインディングストリーム	←P
ワインディング・ダブル	←PP
ワインディング・トリプル	←PPP
カッティングエルボー	→P
カッティングスピン	→PK
ショルダーランブル	P＋K
ショルダーハイ	P＋KK
ショルダークロウル	P＋K↓K
ワイルドアッパー	↘P
ロングミドルキック	→→K
スタンディングキック	しゃがみ状態から立ちながらK

LISA

★★★ 基本攻撃 ★★★	
リード・ビート	P
シット・ビート	(↓)P
ハイキック	K
シットキック	(↓)K
ミドルキック	↘K
★★★ ダウン攻撃 ★★★	
ツムジカゼジャンプ	↑P
Gクレフアタック	↘P
ループキック	↑K
★★★ ジャンプ攻撃 ★★★	
Pジャンプキック	（ジャンプ中に）P
Kジャンプキック	（ジャンプ中に）K
★★★ 起きあがり攻撃 ★★★	
起き上がり中段キック	（ダウン時に）KKK
起き上がり下段キック	（ダウン時に）↓KKK
★★★ 投げ ★★★	
リサ・オーバーターン	P＋G
リサ・フライハイフリップ	←→K＋G
リサ・ドロップキック	↙→P＋K
★★★ 固有技 ★★★	
シングルビート・ハイスピン	PK
デュアルビート	PP
トリプルビート	PPP
クアッドビート	PPPP
オーキッズ・スペシャルビート	PPPPP
ソニックウェーブ	←↘P＋K
スクリュースネア	↘↘P＋K
タムタムラッシュ	←←P＋K
リサ・ワン	↙P＋K
リサ・ワン・ツー	↙P＋KP
リサ・ワンツー・シュート	↙P＋KPP
バトントワール	P＋K
バトントワール・エキストラ	P＋KP
ダウンクラップ	↓↙←P＋K
ハイキック・インサイド	K＋G
ラウンドストライク	→→P
タイフォニックセンター	↗P
スモールタイフーン	↖P
レベルカッター	←→P
バックビート	←P
ダブルバックビート	←PP
スラントバックビート	←P↓P
ローバックビート	↙P
バックビート・ダブルロー	↙P↓P
クラップミドル	→P
アッパーターン	↘P
アッパースワンキック	↘PK
ライジングトー	↓K

TOMMY

★★★ 基本攻撃 ★★★	
始棍（しこん）	P
座棍（ざこん）	(↓)P
旋腿（せんたい）	K
座蹴（ざしゅう）	(↓)K
旋中腿（せんちゅうたい）	↘K
★★★ ダウン攻撃 ★★★	
飛天地裂棍（ひてんちれつこん）	↑P
地割棍（ちかつこん）	↘P
地鳴棍（ちめいこん）	↘P＋K
★★★ ジャンプ攻撃 ★★★	
P跳び蹴り	（ジャンプ中に）P
K跳び蹴り	（ジャンプ中に）K
★★★ 起きあがり攻撃 ★★★	
起き上がり中段キック	（ダウン時に）KKK
起き上がり下段キック	（ダウン時に）↓KKK
★★★ 投げ ★★★	
草波流纏い腰（くさなみりゅうまといごし）	P＋G
富家流吊り上げ投げ（とみいえりゅうつりあげなげ）	↓↙←P
草波流雷押打（くさなみりゅうらいおうだ）	→←→P＋K
草波流背固め足蹴（くさなみりゅうせがためあしげ）	←↙↓↘→K＋G
★★★ 固有技 ★★★	
連棍（れんこん）	PP
草波三連棍（くさなみさんれんこん）	PPP
単棍旋腿（たんこんせんたい）	PK
連棍背旋蹴（れんこんはいせんしゅう）	PPK
破地光激棍（はち・こうげきこん）	←→→P＋K
砕撃（さいげき）	→P＋K
円旋棍（えんせんこん）	P＋K
宮益連旋棍（みやますれんせんこん）	P＋K↓P＋K
支棍蛇牙蹴（しこん・じゃがしゅう）	↓↓K＋G
転身疾風棍（てんしんしっぷうこん）	→↘↓P
飛燕掃棍（ひえんそうこん）	↑P
飛燕転座裂棍（ひえんてんざ・れつこん）	↑PP
破風棍（はふうこん）	→→P
旋風棍（せんぷうこん）	←→P
旋風十字棍（せんぷうじゅうじこん）	←→PP
靄射激棍（もやい・げきこん）	←P＋K
雷撃棍（らいげきこん）	←↘P
道玄雷連棍（どうげんらいれんこん）	←↘PP
閃激（せんげき）	→P
削棍（さくこん）	↙P
連山削棍（れんざんさくこん）	↙PP
連棍転蹴（れんこんてんしゅう）	↙PPK
顔砕棍（がんさいこん）	↘↘P
崩棍（ほうこん）	↘P
連山崩棍（れんざんほうこん）	↘PP
壊棍（かいこん）	←P
連壊棍（れんかいこん）	←PP
連山壊棍（れんざんかいこん）	←PPP
転座裂棍（てんざれつこん）	(↓)→P
支棍転蹴（しこんてんしゅう）	↗K

YOKO

★★★ 基本攻撃 ★★★	
リード・ノック	P
スクァト・ストレート	(↓)P
ハイキック	K
ローキック	(↓)K
ミドルアッパーキック	↘K
★★★ ダウン攻撃 ★★★	
パラトルーパーズアタック	↑P
サーキュラースウィング	↘P
★★★ ジャンプ攻撃 ★★★	
Pジャンプキック	(ジャンプ中に) P
Kジャンプキック	(ジャンプ中に) K
★★★ 起きあがり攻撃 ★★★	
起き上がり中段キック	(ダウン時に) KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時に) ↓KKK
★★★ 投げ ★★★	
稲妻落とし	P＋G
首刈引き倒し	←P＋G
回転延髄砕き	←→P＋K
大車輪投げ	←↙↓↘→P
★★★ 固有技 ★★★	
ノックハイキック	PK
ダブルノック	PP
ダブルノック・フックキック	PPK
コンボ・ダブルハイ	PPKK
コンボ・キャッチキック	PPK↓K
トリプルノック	PPP
コンボ・ハイスピンキック	PPPK
コンボ・ロースピン	PPP↓K
コンボ・エアレイドスペシャル	PPP↑K
ダブルハンマー	P＋K
ステップキック・インサイド	K＋G
ステップキック・ハイ	K＋GK
ステップキック・ロー	K＋G↓K
ロースピンキック	↓K＋G
ミドルストレート	→→P
ヴァーチカル・ハンマー	←→P
ヴァーチカル・ワン・ツー	←→PP
スマッシュエルボー	→P
バックブロウ	←P
ダブルバック	←PP
B．B．スピン	←PK
スクラッチハンマー	↘P
スクラッチサイド	↘PK
ツイストショット	↙P
ランニング・ヒールトラップ	→→K
エアレイドキック	↑K
トーキック	↓K
ニーアサルト	→K

KUROSAWA

★★★ 基本攻撃 ★★★	
喝	P
矢武鬼威座パンチ（やんきーずわりぱんち）	(↓)P
蹴り	K
矢武鬼威座蹴り（やんきーずわりげり）	(↓)K
蹴り跳ばし	↘K
★★★ ダウン攻撃 ★★★	
打ちつけ	↑P
叩きつけ	↘P
とどめ	↘K
★★★ ジャンプ攻撃 ★★★	
P跳び蹴り	(ジャンプ中に) P
K跳び蹴り	(ジャンプ中に) K
★★★ 起きあがり攻撃 ★★★	
起き上がり中段キック	(ダウン時に) KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時に) ↓KKK
★★★ 投げ ★★★	
ぶちのめし	P＋G
なめとんのか、こら	↓↘→P＋K
ふんづけ	↓↓K＋G
ひきずりまわし	→↘↓↙←P＋K
★★★ 固有技 ★★★	
喝キック	PK
喝二段	PP
喝入れコンボ	PPP
ぱちき	→→P＋K
正・柄突き	↘P＋K
殴りとばし	P＋K
裏・柄突き	←P＋K
ぶったたき	→→P
腹突き刺し	←→P
KUROSAWA アッパー	↓↘→P
KUROSAWA スラント	←↘P
根性入れ	→P
ぶんまわし	↘P
ぶんまわし〜極道突き	↘PP
極ぶんまわし	↘↘P
焼き	←P
焼き二段	←PP
焼き入れコンボ	←PPP
走り喧嘩キック	→→K
矢武鬼威蹴り（やんきーげり）	↓K

NAGI

★★★ 基本攻撃 ★★★	
スウィング・リード	P
スクァト・スウィング	(↓)P
ハイキック	K
ローキック	(↓)K
ミドルキック	↘K
★★★ ダウン攻撃 ★★★	
セクシーネイル	↑P
ノック・ターン・グラウンド	↘P
フライングヒッププレス	↑K
★★★ ジャンプ攻撃 ★★★	
Pジャンプキック	(ジャンプ中に) P
Kジャンプキック	(ジャンプ中に) K
★★★ 起きあがり攻撃 ★★★	
起き上がり中段キック	(ダウン時に) KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時に) ↓KKK
★★★ 投げ ★★★	
クイーンズ・レッグハッグ	P＋G
蟹ばさみ	←→K＋G
ヘッドシザース	←↙↓↘→P＋K
★★★ 固有技 ★★★	
スウィング・ハイキック	PK
スウィング・ノック	PP
スウィング・ノック・ターン	PPP
コンボ・スパイニィ・ハイキック	PPPK
コンボ・ハイキック・サディスティック	PPPKK
ゴッデスシアー	→P＋K
ノーティフォーク	↘↘P＋K
ジャンプハイ	K＋G
ジャンプハイ＆ロースピンキック	K＋G↓K＋G
ロースピンキック	↓↓K＋G
ダブルスピンキック	↓↓K＋GK
トリプルスピンキック	↓↓K＋GKK
コンボ・スピンキック・ヒステリック	↓↓K＋GKK↓K
クロスカッター	←↘P
ダブルハンドチャージ	↘↘P
ダブルハンドスマッシュ	↘↘PP
デンジャラススナップ	→→P
ミドルスラスト	←→P
ミドルスラスト・サイド	←→PK
ミドルスラッシュ	→P
スラッシュラッシュ	→PP
ミッドラッシュ・エッジ	→PPK
ミッドラッシュ・ピアス	→PPP
クレッセントカッター	↙→P
クレッセント・シューティングスター	↙→PP
クレッセント・アッパー	↘P
グラマラスツイスト	↙P
バックサマー	↗K
ディジィーヒール	→→K
フックキック	↙K
ライジングキック	↓K
ミドルフックキック	↘KK
ステップエッジ	→K
スクリューフォールキック	↓K＋G

ZAIMOKU

★★★ 基本攻撃 ★★★	
杭打ち	P
しゃがみハンマー	(↓)P
素蹴り	K
しゃがみ蹴り	(↓)K
腹蹴り	↘K
★★★ ダウン攻撃 ★★★	
飛び柄落とし	↑P
頭割り	↘P
★★★ ジャンプ攻撃 ★★★	
P跳び蹴り	(ジャンプ中に) P
K跳び蹴り	(ジャンプ中に) K
★★★ 起きあがり攻撃 ★★★	
起き上がり中段キック	(ダウン時に) KKK
起き上がり下段キック	(ダウン時に) ↓KKK
★★★ 投げ ★★★	
ネックハンギング・スロー	P＋G
ブル・ラリアット	←→→P＋K
財目クレーン	↓↓P＋K
ワーカーボム	→↘↓↙←P＋K
★★★ 固有技 ★★★	
杭打ち蹴り	PK
杭打ち二段	PP
杭打ち三段	PPP
財目大回転	←↙↓↘→P
チタンヘッド	←→P＋K
ラウンドハンマー	↘P＋K
床打ち	P＋K
床打ち天井打ち	P＋KP＋K
メガトンハンマー	→↘↓P
たたき上げ	(↓)→P
サイドハンマー	←→P
財目大噴火打ち	→→P
すくい上げ	↘↘P
ハンマーグライド	↙↓↘P
岩盤砕き	→P
岩盤砕き吹っ飛ばし	→PP
スマッシュハンマー	↙P
レイプハンマー	↙PP
アッパーハンマー	↘P
素手打ち	←P
ブルドーザーキック	→→K
あびせ蹴り	←↘K＋G

ハードとソフト以外にもあった ゲーム業界激戦区
アミューズメントスポット 夏の陣'96

この夏も，あいかわらず激しい商戦を展開しているゲーム業界だが，それはハードやソフトにかぎったことではない。ナムコ，セガ，SNKといったゲーム・メーカーが手がけたテーマパークにも，大きな変動が起きようとしているのだ。この夏にオープンしたテーマパークや，新しいアトラクションを紹介していこう。（山中直樹＆板場利光）

SFとレトロとホラーの不思議な関係
サンシャイン・ナンジャタウン

ナムコの都市型テーマパーク「サンシャイン・ナンジャタウン」が，東京・池袋のサンシャインシティ内にオープンした。園内は五つのエリアにわかれていて，ナンジャ政庁がある「ナンジャコア」，昭和初期の雰囲気がただよう「福袋七丁目商店街」，ローマの街並みを模した「マカロニ広場」，70年代のアメリカをホウフツとさせる「ナンダーバード」，ゴーストが棲みつく地下水道「ゴースト13番街」で構成されている。

各エリアには，ゲーム感覚で楽しめる「参加体験型アトラクション」が多数あるが，なかでも目玉と言えるのが，3Dシューティング『ファイヤーブル』だ。このアトラクションは，同名の最新鋭ヘリに乗り，敵軍の最終兵器を破壊しにいくもので，リアルなCGに合わせてライドが揺れるようになっている。操作はいたって簡単で，「ナンダーマスク」というヘッドマウントディスプレイ（HMD）を装着し，敵機のいる方向に顔を向け（これで照準を合わせたことになる），ボタンを押してミサイルを発射するだけ。ミサイルの弾数は無制限で，戦闘機は自動操縦という親切設計。また，ボス戦ではボタンを連打すると特殊兵器「念動ミサイル」が発射できるぞ。

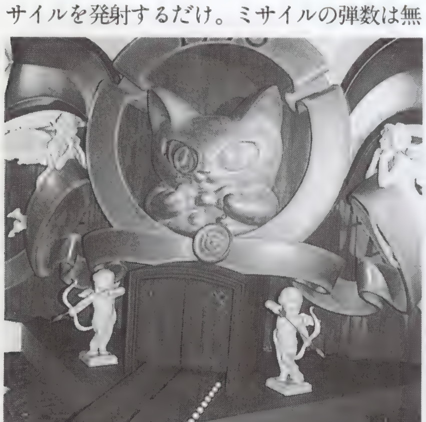
特筆すべきは，HMDに表示される映像がコンピュータ画像と周辺の実写映像を合成したものであること。「HMDを装着しているとまわりの様子がわからない」と心配することもなく，気軽にバーチャルリアリティが体験できるのだ。



◀ナンジャタウンの入口。ここをくぐった人はフェスタリアン（祭食主義者）と呼ばれるのだ

そのほかのアトラクションで目新しかったのが，クイズ番組の出場者になれる『銭湯クイズ・どんぶらこ』。出題されるクイズはすべて3択形式で，各シートの足元にあるボタンを押して（踏んで？）答えていく。昭和中期に関する出題が多いから，30才前後の人ほど有利かも。余談だが，この施設内には中村製作所（ナムコの前身にあたる会社）の広告が貼られているので，参加した人は忘れずにチェックしておこう。

さらに，ナンジャタウンには，オリエンテーリングのように園内を探索するアトラクションも多数ある（これらの参加には身分証明書が必要）。レシーバーを装着して時限爆弾を探す『ボムレンジャー』や，旧跡めぐりをしながら未来を占ってもらう『キューピットシエルタ』……などなど。そのためか，園内の通路などは迷路状に配置されているので，入場時に渡されたマップは絶対になくさないほうがいいかも。



▲中央のネコはナンジャタウンの創設者「ナジャヴ」。園内では彼のグッズも販売されているぞ



▲ユニークなデザインのライド「豚平・豚子号」に乗り，殺虫ガンで蚊を退治する『蚊取り大作戦』。参加前の説明ビデオは必見



▶話題作『ファイヤーブル』。この4人乗りライドが16台も用意されている

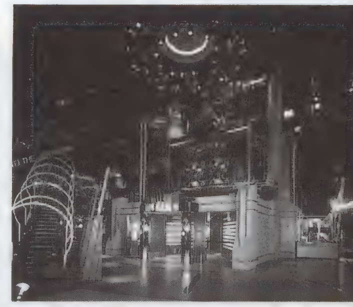
今度の「ジョイポリ」はレインボーブリッジの目の前

東京ジョイポリス

昨年11月に東京臨海新交通・ゆりかもめが開通して以来，急速に開発が進んでいる臨海副都心。その中心地にあたる台場地区に開業したのが，東京ジョイポリスだ。

ウリは，新橋からゆりかもめで15分というアクセスの便利さと，夜11時30分までの営業時間。会社や学校が終わってから来場してもたっぷりと遊ぶことができるのはうれしい。また，全11機種のうち9機種が，東京ジョイポリスのために開発された世界初公開のアトラクション。「横浜のほうのジョイポリスに何度も行ったからなあ」という人も，ぜひ一度，足を運んでみてほしい。

ちなみに，東京ジョイポリスは，飲食店やアクセサリー・ショップなどが入った総合商業施設「DECKS Tokyo Beach」の3～5階にある。車で来場する場合は，DECKS Tokyo Beachの駐車場（400台収容）を利用しよう。



◀内装は、サイバーパンク映画にでてきそうな未来都市の雰囲気

東京ジョイポリス アトラクションリスト

ここにある11機種は，プリペイドカードで料金を払って遊ぶもの。このほかにも，メダルゲームやアーケード・ゲームのコーナー，東京湾を一望できるファーストフードの店などがあるぞ。

ハーフパイプキャニオン

3F	料金	700円

ボード型のキャリアに立ったまま乗り，ランページのスリルを楽しむ。スノーボードおよびスケートボードをモチーフとしたアトラクション。



タイムフォール

3F	料金	800円

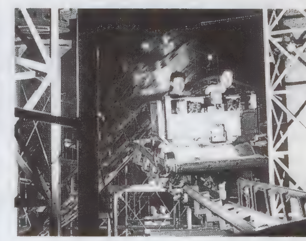
3階から5階までの吹き抜け空間に設置されたフリーフォール。映像やサウンド，振動などの演出により，実際以上の高低差が感じられる。



レイルチェイス・ザ・ライド

3F	料金	700円

前面および背面の両走行が可能なライドと垂直巻き上げ機構の導入により，いままでの屋内コースターになかった高低差を実現。



アクアノーバ

3F	料金	700円

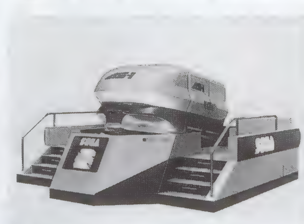
プレイヤーは偏光メガネをつけてライドに搭乗。迫力の3D映像とライドの振動とのコンビネーションが生みだすVR空間を楽しむ。



AS-1

3F	料金	500円

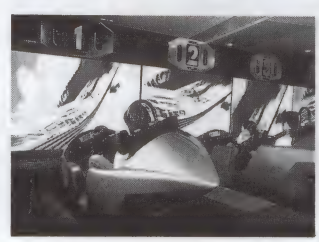
機内前方に設置されたスクリーンで上映されるムービーに連動して，マシンが急降下，急上昇，急旋回！臨場感タップリのVRマシン。



パワースレッド

4F	料金	500円

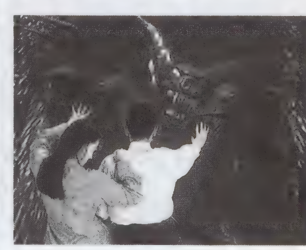
ボブスレーをモチーフとしたアトラクション。プレイヤーはソリ型のライドに搭乗して両サイドのレバーを操作，そのスピードを競う。



ビースト・イン・ダークネス

5F	料金	600円

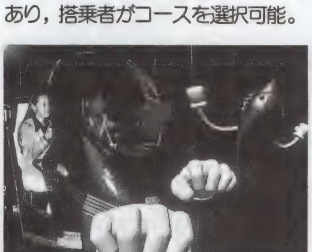
立体音響や振動を駆使した演出がウリの新感覚ホラーハウス。前半はウォークスルー，後半はライドに搭乗する2部構成になっている。



トレジャーパニック

5F	料金	600円

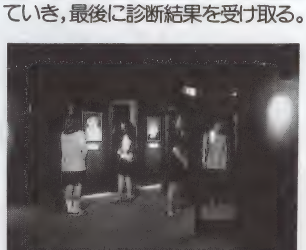
沈没した海賊船に残された財宝を探せ……というストーリーのシューティングライド。途中には分岐点があり，搭乗者がコースを選択可能。



フォーチュンミュージアム

5F	料金	500円

ユングの心理学にもとづいた，心理テスト・アトラクション。美術館内にあるオブジェからの質問に答えていき，最後に診断結果を受け取る。



ウィアードフォトスタジオ

5F	料金	500円

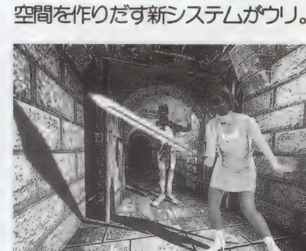
店主の怪しげな声に導かれるまま写真館の中を歩いていくと，数々の奇妙なできごとが……。出口では，撮影室で撮った写真がもらえる。



ザ・クリプト

5F	料金	600円

中世から現代に伝わる古城で財宝を探せ。前後左右，そして床の5面にスクリーンを設置し，ほぼ完全なVR空間を作りだす新システムがウリ。



ナムコ・ワンダーエッグ2

あのワンエグが芸能界になぐり込み!?

東京・二子玉川園にあるナムコ・ワンダーエッグが，名称を「ナムコ・ワンダーエッグ2」と変え，リニューアル・オープンした（下記のアトラクション二つを追加）。

それと同時に，アミューズ，ホリプロ，ニッポン放送が提携した「アホポンプロジェクト」によるスター発掘アトラクション「ザ・スタアオーディション」がスタート。参加者は音感テストや表情テストなどを行ない，合格した人がさらに2次審査や最終審査を突破すれば，芸能界デビューへの道が開かれるシステムになっている（8月25日まで）。



◀ロゴマークも変更された，ワンダーエッグ2の入口

また，園内にはラジオ番組の収録も可能なスタジオ「WE2 STATION（ウイツーステーション）」を設置。「アニメ・トライアルシアター（仮）」（ニッポン放送／毎週土曜日22:00〜23:00）や，ナムコ提供の「タマゴの…キミ」（TBSラジオ／毎週土曜日25:30〜26:00）の収録が行なわれているのだ。



▲本格的なスタジオ「ウイツーステーション」。ラジオ番組の収録模様を見学することもできる





▲これが『スタアオーディション』。最初の関門・メロディゲートでは，聴こえた音と同じ音程で発声できればOKだ

◀芸能界に興味がない人でも参加可能

ナンジャ&ワンエグ2 ちょっちイイ話

ナンジャタウンとワンダーエッグ2のファンに耳寄りな情報をお届けしよう。

●「ナンジャビザ」でパスポートが半額に!

ナンジャタウンの窓口（グランド政庁）で「ナンジャビザ」（800円）を買い，スタンプラリーの要領で，園内に散りばめられた88種類のスタンプを集めると，「グランドフェスタリアン」の称号を得られ，1年間，ビザを提示するだけで，ワンダーエッグ2とナンジャタウンのパスポートチケット（フリーパス）が半額で購入できるようになる。

●ナムコクラブカード会員募集中

いま，「ナムコクラブカード」の会員になると，ナンジャタウンとワンダーエッグ2のパスポートチケットが2割引で買えたり，ワンダーエッグ2の入場が無料になったりするぞ。また，入会者全員には非売品のプレミアムシールセットが，さらに抽選で2,000名にPHS本体がプレゼントされるのだ(10月末日まで)。パスポートチケットの購入回数によって，オリジナルグッズがもらえるという特典もある(5回だとマグカップ，10回だとスポーツタオルといったカンジ)。

気になる年会費は72円（!）で，しかも初年度は無料。このカードは日本信販のクレジットカード（ニコスカード）と兼用なので，同系列のCD・ATMでキャッシングも可能。18才以下の人には，クレジットカードの要素を省いた「ナムコジュニアクラブカード」もあるぞ。くわしくは各施設の窓口にて。

ネオジオワールド

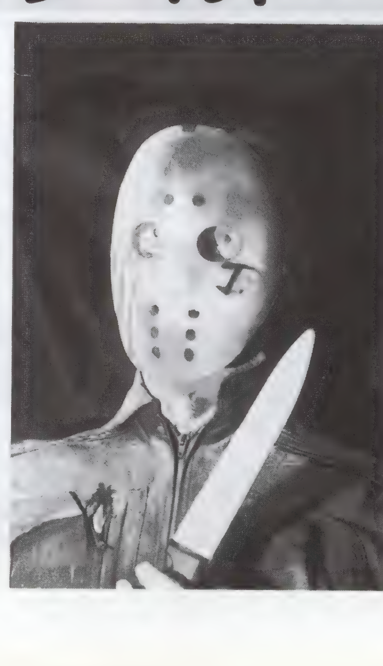
深夜しか楽しめないアトラクションが登場

茨城県土浦市にあるSNKのテーマパーク「ネオジオワールド」にて，夏期限定のアトラクション「13日Jの恐怖」が催されている（9月1日まで。10:00〜25:00）。

このアトラクションは，タイトル名から想像できるとおり，夏の風物詩とも言える「ホラー」をテーマにしたもので，敷地内に設置されたかずかずの仕掛けをくぐりぬけてゴールをめざすというもの。どんな仕掛けが用意されているのか，「J」が何の略称なのかは自分の目で確認してほしい。

さらに，ネオジオワールドのボウリング・コーナー「ネオジオボウル」では，『コズミックボウル』という新しいタイプのボウリングがプレイ可能になっている。ゲーム自体は通常のボウリングと変わらないが，室内を暗くしてレーンやボールを光らせたり，ディスクジョッキーによるサウンドを流すことで，ボウリング場をあたかもパーティ会場のようにしているのだ。プレイヤーだけでなく，ギャラリーや順番待ちの人にも楽しめるような内容になっているってわけ。

ただし，『コズミックボウル』は夜間限定のアトラクションで，平日と祝祭日は22:00〜翌3:00，金・土曜日と祝前日は22:00〜翌5:00の間だけ，施設内にある全30レーンがすべて『コズミックボウル』に変身する（それ以外の営業時間帯は従来のボウリングしかプレイできない）。電車を使って来園した人は，終電を忘れる覚悟（?）でプレイしてほしい。なお，『コズミックボウル』のプレイ料金は，従来よりも100円アップに(一般なら1ゲーム500円が600円に）なるので注意すること。



◀ホラーアトラクション「13日Jの恐怖」のイメージ・カット。はたして「J」とは誰なのだろうか……（←バレバレ?）

GI 選ばせていただきます。

第13回：ファイアーエムブレム～聖戦の系譜（後編）

鑑定師：板場利光



■スーパーファミコン ■SLG
■任天堂 ■7,500円 ■発売中

シリーズの人気を支える二つの要素をパワーアップ

『ファイアーエムブレム』シリーズの最新作となる『聖戦の系譜』では，マップの攻略法が詰め将棋ライク，ユニットが個人単位で設定されているといった，シリーズの特徴を継承しつつ，以下の2点が強化されている。

一つは，操作性の向上だ。ユニットの移動範囲が調べられるのはもちろん，L&Rボタン＋スタート・ボタン＋セレクト・ボタン同時押しでリセットがかかったり，本体の電源を入れた（あるいはリセットを押した）直後にスタート・ボタンを押しっぱなしにしておくとタイトル画面をスキップするなど，プレイを快適にしてくれる便利な機能がいろいろと盛り込まれている。そのほかにも，下の写真のような機能があるのだが，これほどまでにいたれりつくせりなゲームもめずらしい。

たしかに，これらの機能はゲーム本編とは関係ないかもしれない。しかし，その作品のおもしろさを決定づける重要なファクターであることも事実なのだ。どんなにおもしろいゲームだとしても，パラメータの管理がやりにくかったりキャラの操作がスムーズにできないとしたら，ストレスがたまってゲームを楽しむどころではなくなってしまう。読者のみなさんも「シナリオがいいと聞いてプレイしてみたが，あまりの操作性の悪さに途中でやめた」なんてことが，一度はあるはずだ。

その点，『聖戦の系譜』の操作性はじつに高い。制作スタッフが「どんな機能を入れれば快適にプレイできるか」をとことんまで考えた結果だろう。前回のこのページで，難易度が高いにもかかわらず『ファイアーエムブレム』が好評を博している理由は，キャラ設定とシナリオの魅力でプレイヤーを引っ張っているからだ……と書いたが，さらに「ゲームの攻略以外の部分でイライラさせないように工夫されているから」というのもくわえておきたい。

強化されている要素のもう一つは，ユニット同士の恋愛。会話コマンドを使ったり，二つのユニットが隣り合わせになるように移動させることで，プレイヤーが自分の思いどおりにカップルを作れるようになったのだ。前作までは，あらかじめシナリオで恋人関係が決められていたので，かならずしもプレイヤーの好みと合わない場合があった。しかし，本作ではそんな心配は無用。時間さえかければ，どんなカップルでも成立させることができる。「アイラとホリンが恋人同士だといいな」といった，各ユニットに対する思い入れが実際にゲーム上で反映されるわけだ。

ただし，このシステムには一つだけ問題点がある。カップルが成立すると，ゲーム後半で両者の子供がユニットとして登場するが，子供の能力は両親がだれかによって変化するため，組み合わせしだいで攻略がツラくなる可能性があるのだ。いちおう，シナリオ上の



◀どのユニットでカップルを作るか……攻略と好みを両立するのはむずかしい

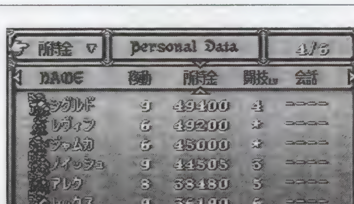
設定にしたがってカップルを成立させれば，もっともバランスがとれた状態で闘えるようになっている。それ以外の組み合わせを作るならば苦戦は覚悟してほしい……デザイナーとしては，そんな感じで調整したのだろう。

しかし，『ファイアーエムブレム』シリーズを支えてきた「SLGファンではなく，キャラの魅力やストーリーにひかれた人」にとってはちょっとキツすぎるように思う。ゲーム攻略上での有利不利とは関係なくカップル作りができればよかったのだが……。ほかの部分はよくできているだけに，惜しすぎる。

個人的な評価をすれば，『聖戦の系譜』はゲームそのものの完成度は高いが，基本的に中～上級プレイヤー（最低でも『ファイアーエムブレム』シリーズ経験者）向けなので，初心者にはオススメしかねる作品だ。もし，SLGをあまりプレイしたことがないなら，先に前作の『紋章の謎』（スーパーファミコン版）をプレイしておいたほうがいい。

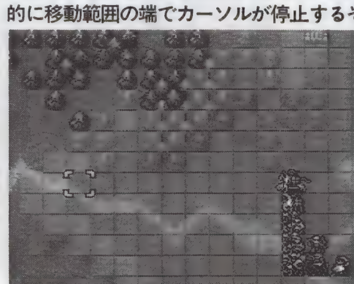
『聖戦の系譜』の便利な機能

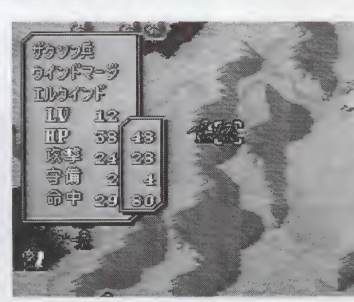
一見，ささいなことに思えるが，実際に使ってみると「これは便利！」と感心してしまう機能がたくさんある。ここではそんな便利な機能の数々を，ちょっとだけ紹介。



▲パラメーター一覧表は，項目名にカーソルを合わせてボタンを押すと，昇順or降順に並べ替えてくれる。所持金チェックに便利

▼移動範囲ギリギリまで移動したい場合は✚ボタンを押しっぱなしにすればOK。自動的に移動範囲の端でカーソルが停止するぞ





▲実際に戦闘に移る前に，お互いの攻撃力や命中率がチェックできるようになった。データ的に不利なら，ここで取り消そう

新米シナリオライターのゲーム日記

ゲーム屋9級

文・手塚一郎



■対応機種：NINTENDO64　■発売元：任天堂
■3Dアクション　■9,800円　■発売中

第三回　スーパーマリオ64

ゲームの“質的変換”とは何か？

絶大なる人気を誇る『ファイナルファンタジー（以下FF）』シリーズの最新作が，NINTENDO64ではなくソニーのプレイステーション用ソフトとしてリリースされることになったのは，非常に衝撃的なニュースであった。いったい任天堂とスクウェアの間で何があったのか。両陣営から発せられたのは「方向性のちがい」というコメント。なるほど，これはじつに興味深い言葉である。

スクウェアの代表作である『FF』シリーズは回を重ねるごとにストーリー性を高め，結果としてプレイヤー不在のドラマが，そこにくり広げられる比率が高くなっているように思える。それらのドラマは「強制イベント」などと呼ばれ，遊び手であるプレイヤーは傍観者となり，ボタンをたたくことでしかゲームに介入できなくなる。「5分間もAボタンを押していなくちゃならないなんて……」といった不満の声が少なからずあった。けれども，コンピュータRPGというゲームの形式はストーリー・テリングのために生まれたものではないため，そのままで物語を語ろうとすれば，どこかにゆがみが生じるのは当然のこと。そこで，わかりやすさなどの点において映画や演劇などの手法を真似たのは最良かどうかの判断はむずかしいものの（現時点では）まちがいと言い切ることもできないはずだと思う。言うなれば「いかにして語るか」をスクウェアは模索している段階なのだろう。

対する任天堂は，ゲームにおけるストーリーを否定しているわけではない。だが，物語の規模，あるいは語りの手法にスクウェアと相容れないものがあったのかもしれない。ゲームは遊ぶための道具であれ，との考えかたからすれば，ゲームがプレイヤーの手を離れていくことに異を感じたとしても不思議ではない。新しい遊び場を提供するために開発されたNINTENDO64が，スクウェアの目指している「映画的演出」を表現するのに最適のマシンでなかったのは，むしろ当然のことであったと解釈することもできる。

さて，この事件でもっとも興味深かったのは，NINTENDO64というハードが「ゲームの質的変換」のために創られたというコメントが任天堂からなされたことである。なるほど，ハードと同時に発売となった『スーパーマリオ64』を遊んでみれば，そこにはこれまでには体験できなかった数々のおもしろさを見いだすことができる。けれども「質的変換」なる言葉には，ピンとこなかったというのが正直なところだ。インターフェースが（この場合，デジタルからアナログへ）変われば実現可能になることが増えるのは当たり前のことなのだから……。

それよりも気になったのは，新しいはずのマリオを遊びながらもノスタルジックな気分にさせられたことだった。思いだしたのはシューティングの名作『ゼビウス』。各種の敵機の個性を明確にしたところで，その攻撃を混合させて難易度を上げるという手法は，現代のゲームが忘れつつある職人芸である。それが失われていったのは，メモリの増加などによる弊害なのかもしれない。

ところが，任天堂は『スーパーマリオ64』によって，その職人芸を鮮やかに甦らせてくれたのだった。そう，これは「質的転換」などではなく「原点回帰」と呼ぶべきだろう。誰が何と言おうと，ぼくはそう信じる。ひとつのステージに七つのスターが隠されていることは「舞台の再利用（アレンジ）」だし，3Dスティックの操作感は，ジョイスティックやマウスにはじめて触れたときの感激や驚き，そして戸惑いに他ならない。昔ながらのゲームファンならば，これを放っておくわけがない。問題なのは，モニタ上につぎつぎと表出される新しい刺激だけを求めている人々の反応であろう。彼らにとってみれば，「今さらマリオ」なのかもしれない（もちろん，それが悪いわけではない。念のため）。

ゲームというものを一度リセットしようとする任天堂と，その対極にあると思われるスクウェア。果たして時代は，どちらの信念へと傾いていくのか。来年の夏ごろには結果がでそうな気がする。



▲ひとつのステージで複数のスターを取ろうとすると，いかに練りこまれたゲームなのかがわかる



▲3Dスティックによるプレイ感覚は，はじめてビデオゲームに接したときの感動を甦らせてくれる



▲ステージごとに一度のプレイで取ったコインの枚数が記録される。このスコア競争も燃えるのだ

R. Sakuma's

WILD*CARDS

佐久間亮介

No.3 思い出I

古き良き時代とでも言おうか。8ビットのCPUを積んだマシンがまだ，パソコンのメイン・ストリームだったころ。僕の手元には1台のPC-8801mkIIがあり，さまざまなゲームたちと，このパソコンを通じての出会いがあった。

そもそもPC-88を選んだきっかけは，当時のパソコン・ゲームである『ブラックオニキス』に惚れ込んだから。あのころは店頭デモ用のソフトなんてものはなく，製品版をそのままショップに陳列してあるパソコン上で動かしていたこともあり，多くのパソコン・ユーザーが店先で自分なりのプレイでゲームを楽しんでいた。そんな見知らぬ人々が店頭でプレイしていたところを，偶然通りかかったのが『ブラックオニキス』とのはじめての出会い。

いまでも鮮烈に記憶している光景がある。友人同士であろうか，たしか2～3人のプレイヤーが陳列された1台のパソコンの前に集まり，『ブラックオニキス』をプレイしていたのだが，その1人がこんなことを言った。

「えらいヤツを仲間にしちゃったな」

この一言が僕の中に『ブラックオニキス』の名を刻み込んだ。ゲーム中に登場するキャラクターが，仲間としてパーティに加わる。しかも，かならずしも万能なわけではないという人間臭さは，今でこそ当たり前の内容ではあるけれど，僕にとっては衝撃で，背筋を震わせるには十分すぎるものだった。

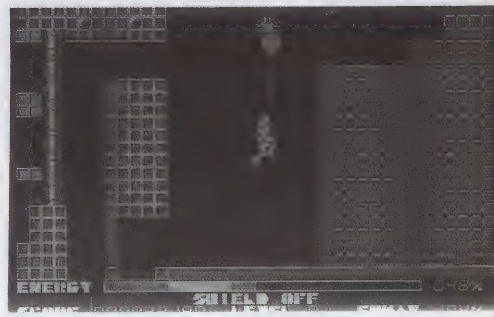
そして僕はPC-88を購入してしまった。

時は流れる。

訪れたきっかけや使用されていた会場名，さらに催しもの自体の名さえも忘れてしまったが，とにかく今で言うところのCSGのパソコン・ゲーム版のようなショーに行ったことがある。たしかPC-88mkIISRが発表されて間もないころだったはずだ。ここで僕は『ブラックオニキス』をしのぐ衝撃を味わう。

それがゲームアーツのブースではじめて見た『テグザー』だった。アーケード・ゲームからパソコンへと移植されたゲームからは，すでに目新しさを感じなくなっていた僕にとって，『テグザー』は忘れていた衝撃を一目で思いださせてくれた。なめらかなスクロール，キャラクターの豊富なアクション，軽快なBGMとゲーム終了後に流れるベートーヴェンの「月光」。なにしろ僕にとってのアーケード・ゲームを構成するすべてが，そこには納められていたのだ。パソコンでアーケード・ゲームが生まれたのである。集まった人々と同様に僕もまた『テグザー』の虜となり，そしてPC-88SRが単なるPC-88の焼き直しではないのを見せつけられてしまった。

ちなみにこのショー，別の一角にはスクウェアのブースがあり，発売前の『ブラスティー』のデモが盛んに行なわれていた。ディスプレイにつけられた「これはビデオ映像ではありません」の貼り紙は一生忘れまい。

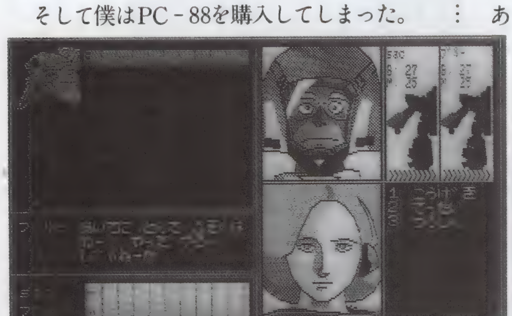


▲PC-88SR版『テグザー』。僕の中でゲームアーツを，単なるパソコン・ゲームのメーカーではなく，アーケード・ゲームのクリエイター集団として記憶させたほどの名作

再び時は流れる。

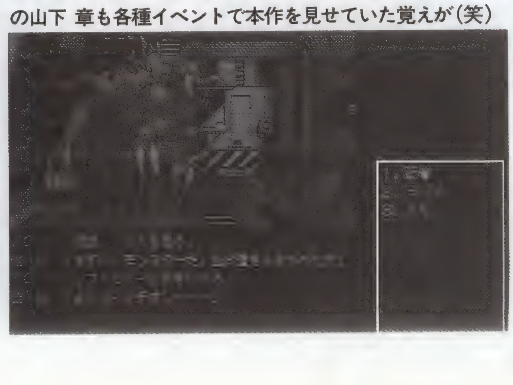
一部にきちんと動作しないソフトがでてきたものの，SRへと乗り換えた僕の前に現れたのが『ジーザス』であった。エニックスといえば，それまでにも『ライーザ』などのゲームで十分に僕を楽しませてくれたメーカー。そのメーカーの新作というだけで，胸は高鳴る。『ブラックオニキス』が引き金だったとはいえ，PC-88を選んだ理由には少なからずアドベンチャー・ゲームの豊富さがあった。『惑星メフィウス』や『デゼニランド』といったゲームたちに憧れ，プレイしてきた者にとって――さらに言えば，T&Eソフトのスターアーサー伝説3部作のすべてを遊べるパソコンはFMシリーズとPC-6001系のマシンのみということから悔しい思いをさせられた者にとっては――壮大な物語をつむぐ『ジーザス』は，PC-88を単なる遊びの道具からストーリー・テラーへと変えてくれた。速雄とエイリアンとの闘いは，ゲームではなく，映画そのもの。まるではじめてのデートに胸を高鳴らせる少女のように発売を待ちわびたものだった。あのとき僕は，たしかに『ジーザス』とワルツを踊るような気持ちだった。

子供のころに誰もが一度はコンピュータ・ゲームに出会う，今の時代。そのまま通りすぎずに僕をここにとどまらせ，ともに歩んでいく道を決めさせたのは，こういった思い出たちと，なによりも『ジーザス』との出会いだった。今のゲームを僕はそこまで愛せない。



▲エニックスの『ライーザ』。このほか『ポートピア連続殺人事件』など，アドベンチャー・ゲームを通じて僕が知ったメーカーのひとつがここ。懐かしさに涙がこぼれそう

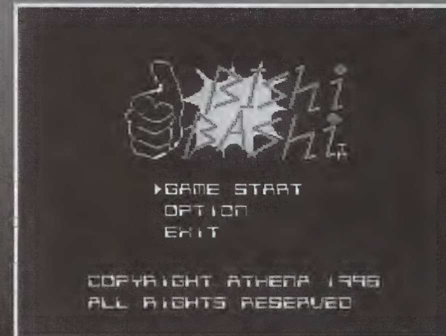
▼間接的に僕にライターを生業として選ばせたのは，おそらくはこの『ジーザス』だと思う。当時，本誌でおなじみの山下 章も各種イベントで本作を見せていた覚えが（笑）



編集部認定読切集中講座

開眼 デザエモン＋プラス

コンテスト締切近し！ きみのゲームはすでに完成しているかな？ 追い込みの読者のためにベーマガのデザエモン兄貴が集まってのアドバイスだ。これを読んで一緒に修羅場を乗り越えよう。（技術／DoI君，協力／片平鍾瀛，作曲／GIL山田，文責／藪良小路）

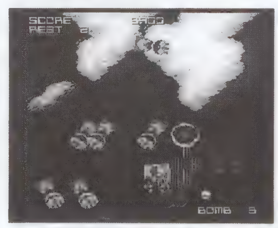


伝授❶ 新要素を効果的に使いこなそう

PS版『デザエモン＋』には，おいそれとマスターしきれない量と質の機能がそなわっており，コンテストでは，これらの利用方法が鍵となるだろう。とくに重要なのは回転機能，拡大・縮小機能だ。SFC版ではアニメーション・パターンを消費して表現するユーザーもいたが，今回の新機能により，それまでの労力とメモリを別方向へまわすことが可能になった。サンプルにある『DAIOH GALE VER2』も大いにヒントとしよう。だが，サンプルの影響から脱しきれない作品は，完成度が高くても無個性におちいりやすいので注意が必要だ。

もし自分には手に負えないと思ったら，従来からの機能，すなわちマニュアルで言う中級テクニックまでを使って勝負するのも一計だ。

回転



とにかく日常生活で回転しているものにヒントを得るべし。換気扇，車輪，ネジコン，皿から座布団，ハンマー投げのハンマーまで，なんでも回せるぞ。写真ではとりあえず，回転させるまでいかず，左右にはげしく傾かせることで不気味さを表現した。既製ゲームからアイデアを拝借するのも悪くない。

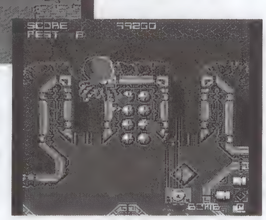
拡大・縮小

上の写真は，ムンクの「叫び」にも似た物体が，空気を注入されて巨大化し，なぜか超音波を発するというもの。

しかし，この機能はむしろ高低差を表現するときに威力を発揮する。子供が凧（たこ）をあげている下の写真は，拡縮をくり返すことで，ゆらゆらと空中を上下にただようのを表現している。高度が異なると衝突判定がないので，必ず弾を吐きださせるように。



◀小さく描かれたキャラクターを拡大するとドットが粗くなる。できれば最大時を基本に



▶タコの形をした凧。墨も吐きます。予選がビデオ審査だけに，見せることにもこだわりを

隠しコマンド

上達への近道は良質な作品から学ぶこと。そこで，SFC版以上に強力な隠しコマンドだ。コンテスト・ゲームのデータをロードするには，各コンテスト・ゲームからのEXIT時にL1とL2を押しつつR1かR2を押す。またL1を押しながらサンプル・ゲームのメニューを選択すれば，アテナ作『OMAKE POWER STORM』が遊べる。このデータはL1とL2を押しながら『デザエモン』を起動すると取り込める。

追加アイテム群を効果的に配置する

今回，新しいアイテム（武器）がいくつか追加されたが，どれもクセが強く，使いかたに苦労している読者も多いことだろう。できれば，ひとつの面のなかでも数回の武器変更が迫られるシチュエーションがほしい。そのためには武器の特徴を意識した面づくりをしたいものだ。

また，アイテム出現順番などもある程度設定でき，出現したアイテムの固定（ふらふら移動させない）も可能になった。

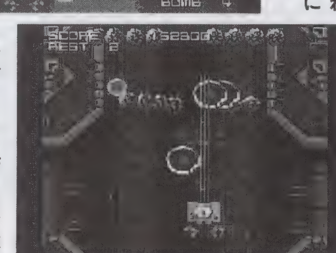
これらのアイテム特性を活かすために，ステージを迷路状にして，アイテムの取捨選択がゲームの難度を変化させるようにしてみた。アイテムをだす敵として缶詰を配置。破壊して「スカ」と表示されるものは文字どおりハズレである。缶詰は全体BOMBで破壊できるほどヤワくないので，個別に破壊していく必要があり，また，スクロール・スピードの関係上，一部しかアイテムはゲットできないようになっている。



◀タメ撃ちしても威力の知れたキャノン。ザコの耐久力に変化を持たせれば活きるぞ



▶覚えゲーの好きな人は，アイテム配置で，ゲームに戦略性を持たせるのもいい



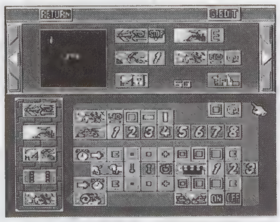
▶シャドウレーザーは，隊列を組んでいる敵に有効だが，正面方向以外はからきし弱い

■『デザエモン＋』プレイステーション版，価格：5,800円，発売元：アテナ

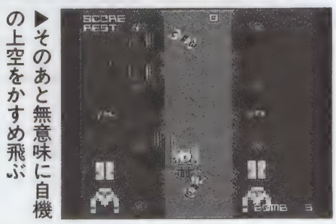
伝授❷ 時間がない！追い込みのためのテクニック

機能の組み合わせ

れた男が，プレイヤーに向かって飛んでくるという演出。振り回す人間と，振り回される人間の回転を同期させ，1回転させたところで，放りだされた（ように見える）人間が拡大しながら飛来する。アニメーションを含め，同期のタイミングが命の演出だ。少し変形させればヌンチャクや棒を振り回し，ときおり突いてくるカンフー野郎という表現もカンタンにできる。



◀やられ役の移動パターンは「回転・下降」だ



▶そのあと無意味に自機の上空をかすめ飛ぶ

『デザエモン＋』の演出機能は，単体で使用するよりも，複合させることで真の力を発揮する。新機能の特徴を把握したら，こんどは今までのノウハウを結集しよう。コンテスト直前の1～2週間は，理想としてはゲームの最終調整の時期だが，いままでバラバラだったゲーム要素がイッキに固まる時期でもある。この章を読んでなにかがひらめいたら，ためらわず，その演出を試してみるといいだろう。

ところで，まだマウスを使っていない人は，買ったほうがいい。SFCならともかく，PSのコントローラでドットを打っていたら，この追い込みで腱鞘炎になるぞ（経験者談）。

また，とっておきの秘術として「部分セーブ」がある。周知のとおり，PS版はメモリーカードに，グラフィック，組み立て，ミュージック，環境設定の4種類を別々にセーブできるため，複数人数での開発が容易になっている。しかし，グラフィックだけは1人では無理。複数のメモリーカードに分散したデータをひとまとめにするテクニックも紹介しよう。

二重スクロール

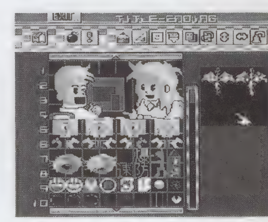
二重という響きはいいもので，文字どおり演出に厚みが増す。敵キャラを背景のように動かし，スクロール・スピードをずらす二重スクロールも効果バツグン。画面の左右に岩肌をときどき見せるだけで，プレイヤーは立体感を得ることができるのだ。



▲岩地（ザコキャラ集合体）を飛び越え，眼下に平原が開ける

部分セーブ

グラフィック・エディタ画面がセーブ＆ロードの対象にならないことを利用したテクニック。ロードしたデータをここに待避させてから，別メモリーカードのデータをロード。その空いているメモリーエリアにコピーして，それをセーブすればいいのだ。便利だぞ。



▲パレットはさすがに手動調整しなければならないぞ

伝授❸ 最後のツメを忘れるな

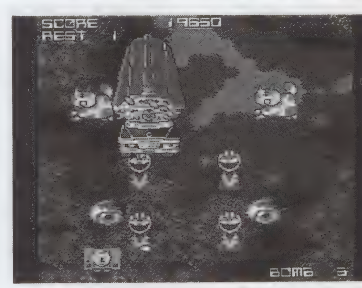
いまさら何を言っても間に合わないかもしれないが，最後には，ちょっとした心配りが重要だということを説明しておく。

できれば，自分の作品を印象づけるために，明確な世界観を持とう。まずは面ごとのテーマを決めること。音楽の持つイメージも重要だ。どんなに技術的には未熟でも，1曲は作風を代表するオリジナル曲を入れてほしい。一度流れができれば，あとはどんどんアイデアが浮かんでくるはず。『デザエモン』のおもしろさは，ここからと言っても過言ではない。

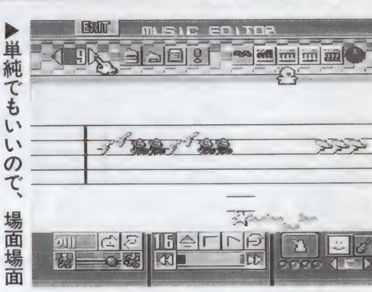
しかし，調子に乗って雑になったり，あまりにも奇をてらいすぎると，今度は敬遠されてしまう。たとえばパワーアップ・アイテムが，敵と区別がつかないのは論外だし，ひと目で効果のわからないのも困りもの。細かい気配りの差がここにでるわけだ。

もっともむずかしいのはゲーム・バランスだ。むずかしすぎるのは困る。えんえんとダルイのも困る。息もつかせぬ攻撃でたたみかければ，ひとつの面がかなり短くてもかえって好印象を与えるだろう。ヘンに背伸びをせず，自分たちの感覚を信じて制作するべきだ。

最後に。ゲーム制作は，とにかく1度完成させることが重要だ。どんな大作でも未完成だったり尻切れトンボだったら，他人の評価は低いし，仲間の達成感も少ない。決して途中で投げださないでほしい。



◀とにかく自分たちの本当に創りたい世界を，思い浮かべよう



▶単純でもいいので，場面場面に合った作曲を心がけるのだ

『デザエモン＋』コンテスト締め切り迫る（優秀作品はゲーム化予定!!）

プロのような機材やツールを集めるだけでは単なるコレクターだ。本当にクリエイティブな人はこの『デザエモン＋』で誰をもうならせる作品を作れるはず。今回並べたものが諸君らになんらかのヒントをあたえて，よりよい作品が生まれることを期待している。ベーマガの編集長も審査員として期待しているぞ，たぶん。

『デザエモン＋』コンテスト

●締切：96年9月17日（火）当日消印有効

●送り先＆応募方法：

『デザエモン＋』のマニュアル参照



『英伝IV』中盤戦に役立つ情報を徹底フォロー！

短期圧縮攻略

英雄伝説IV「朱紅い雫」

第2回

■発売元：日本ファルコム ■12,800円 ■発売中
■対応機種：PC-9801シリーズ（CPU：80386/16MHz以上）

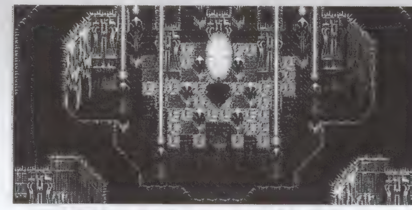
感動して強くなれ。そのためには，まず……

妹を探すべくはじまったアヴィンの旅。だが，ようやく目的を果たしても，彼の試練はまだまだつづく。いや，これからが本当の冒険とすら言えるのだ。

ということで，今月は中盤戦。物語の深さを味わいながらプレイしてほしい。

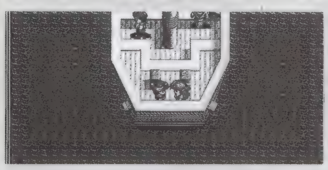
なお，今回の特別サービスとして「全オープンシナリオ」のリストを掲載させていただいた。時が過ぎれば仕事も変わる。これを参考に「世界を駆け巡る冒険野郎」として活躍するのもいいだろう。

さぁ，今月も出発だ！　（文／千歳秋吉）

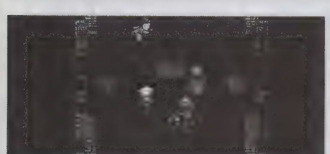

▲北の寒村，コルナにある氷の神殿にて。ここには精霊神ドゥルガーが祭られている

▶▶物語も佳境◀◀

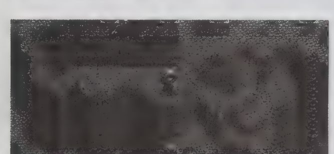
アヴィンを待ち受ける運命やいかに


◀アイメル発見！これで別離の日々にピリオド……か

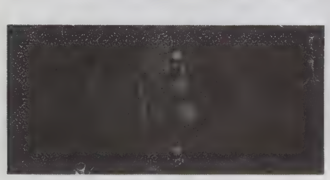
とうとう妹と再会を果たしたアヴィン。だが，しかし……


◀突然現れた刺客。その凶刃の前に，アイメルは……

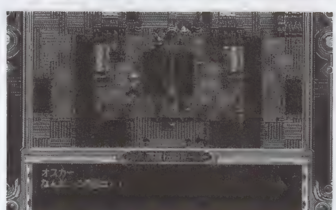
「きれいごとは言っても，人には正義を捨て，悲しみを越えなければならないときがあるのだ」


◀真実の島にて。ムムッ，ヤツはアイメルの仇！

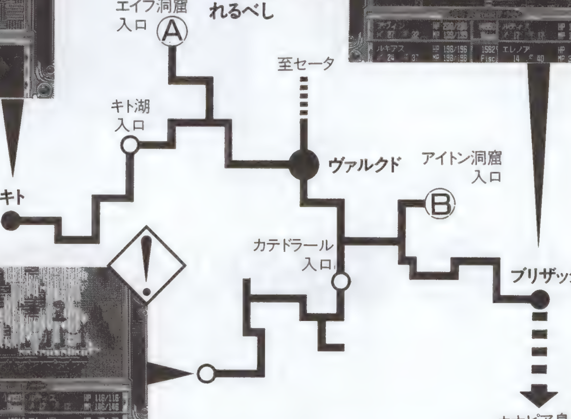
悲しき瞳を持つ暗殺者マドラム。彼が戦いつづける理由とは……!?

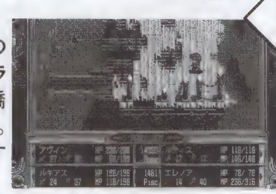

◀アヴィンを追うマドラム。だが，その正体は……

ヴァルクド～キト・ブリザックまでの道のり&洞窟マップ

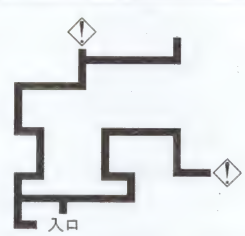

▲ここは湖上の村。人は砂金を取って暮らしている……が，今日はなんだかようすがおかしいぞ


▶賢者カヴェインの住む港町。神宝が五つまで集まったら，必ず訪れるべし




▶邪宗教徒の本拠地，カテドラールへつづく橋が壊されている。別のルートを探すしかない

Ⓐ-Ⅰ エイフ洞窟



アイテムの豊富な洞窟。内部にある「プレートメイル」「魔剣クヴァール」といった装備は手に入れておこう。

Ⓐ-Ⅱ オーオス洞窟



なぜこの洞窟はこんなにせまいのだろう？ うーむ，これはなにか重大な秘密が隠されているにちがいないぞ。

Ⓐ-Ⅲ プレゴン洞窟



あまりに危険なため，閉鎖される予定の洞窟。「マリーの胸像」という美術品があるらしい。

Ⓑ アイトン洞窟



シャムシール団に雇われた盗掘家スティールに荒されている洞窟。斡旋所では彼を捕らえようとしているが……。

世界を巡り神宝を集めよ

中盤になると，物語は「神宝」を中心に展開する。これらをすべて集めれば，神の奇跡が期待できるというのだが，世界に散らばる四精霊がそれらを守っているという。

彼らを探し，なおかつ戦って勝利することがアヴィンたちに与えられた使命だ。とはいえ，精霊というだけあってメチャクチャに強いので，それなりの覚悟をしていこう。



▶ミステリアスな雰囲気の漂う精霊洞窟

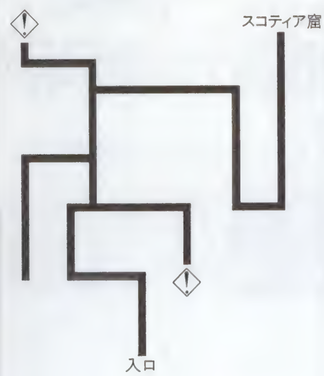




◀精霊に勝つにはかなり鍛えていないとキビシイぞ

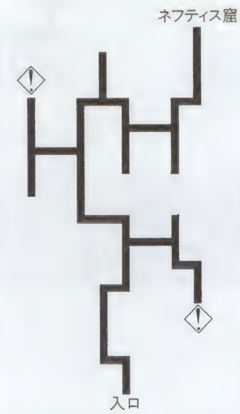
神宝を守りし四精霊への道のり

聖なる迷宮（スコティア窟への道）



キトの北にあるラクスの森のさらに向こうにある迷宮。つくりが複雑なので要注意。スコティアは全精霊の中で，もっとも多くの相手に魔法を飛ばせる強敵だ。

ノトスの迷宮（ネフティス窟への道）



この迷宮は入るのに「鍵」が必要。どうしてもわからない人は「かかし」に注目してみるべし。

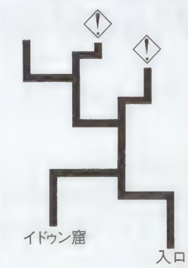
静寂の迷宮（ザール窟への道）

最後にくることになる迷宮。ザールは恐るべき破壊力を誇る爆炎魔法で攻めてくる。



イドゥン窟

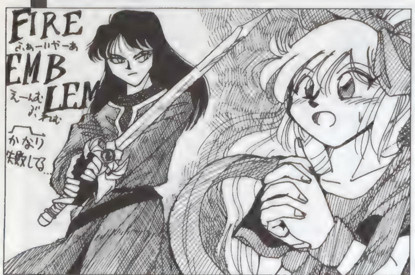
天空遺跡ガーデンヒル北の神殿跡にある。なぜかここだけ迷宮の名前がつけられていない。



全オープンシナリオを 特別大公開!!

本作最大のウリともいえるオープンシナリオ。仕事の内容はシナリオ展開に応じて入れ替わる（第1期～第3期）うえ，条件を満たさないと見られない仕事もあるため，全部プレイするのは至難のワザ。これを参考に全仕事制覇にチャレンジしてみてくれ。カッコ内の数字は報酬金だ。

	フィルディン	ニューボルン	ギア	バロア	セータ	ヴァルクド
第1期	ディジー嬢の依頼（30） 手紙配達代行（80） 迷子探し（50） 集金代行（120） ハマカゲス退治（240） 古文書奪回（1150） 宝石の採掘（600） 古文書の研究（200）	ラング氏の依頼（60） ロングソード配達（250） 銀の竪琴発見（1200） 町娘救出（1500） 魔獣せん滅（1350） コウモリ退治（200） 子猫探し（80） 子供失跡事件（1250）	クレラ嬢の依頼（70） チャップ氏の依頼（180） 武器屋の手伝い（200） 教授の話し相手（200） 狩人に伝言（350） スコルパ洞窟討伐（2850） 事件解決（1050） 技術者逮捕（1200）	ディアム氏の依頼（350） きこり救出（950） 恋人役求む（450） 幻の薬草を探す（700） 商品の奪回（800） カラムス先生捜索（320） ビシャナ洞窟探索（2000） 医師の救出（1300）	なし	なし
第2期	手紙配達代行（90） タック氏の依頼（70） リック少年捜索（1150） 犬の散歩（50） ビートン退治（330） おじさん探し（20） 老人救出（580） 荷物回収（1000） 宝石の採掘（600）	ダロン氏の依頼（330） トルカス洞窟捜索（800） 医師の呼出し（700） 商品奪回（2200） 秘宝入手（2200） 報告書受け取り（2000） ガルシア氏の依頼（140） アンディ氏救出（3500）	マルシェ氏の依頼（75） ヘイム氏の依頼（80） 荷物配達（120） ジーザック氏逮捕（2000） 鉱山調査（3500） 教授の話し相手（200） 透明怪獣逮捕（3750） トマホーク配達（450） 山賊撃退（600） レアメタルの入手（5400）	フェイ嬢の依頼（90） 手紙の配達（450） マーサ夫人の依頼（120） コウモリ退治（1200） 宝冠探し（1100） 盗賊団壊滅（3100） 採掘道具の配達（800） カラムス先生捜索（420）	斥候鳥の退治（330） 女の子救出（2800） 白銀の杖捜索（4700） 黄金の彫像奪回（4100） ショーン氏の依頼（100） ガルシア氏救出（2950）	マクラーンの依頼（80） オテロ氏の依頼（120） エイフ洞窟探索（3200） 蒼角ガエル退治（780） 老人救出（2900） 盗掘家逮捕（3600） モデル求む（50）
第3期	手紙配達代行（130） ノイ嬢の依頼（320） ジャウモス退治（470） 仕送り品配達（300） 邪神官討伐（1000） コレット嬢捜索（8800） 少女ケイトの救出（2250） 宝石の採掘（600） 坑夫救出（650）	エリット氏の依頼（150） ジーナ嬢の依頼（100） トルカス洞窟討伐（6050） タンジェ少年救出（1100） 兵士に伝言（450） オリオ氏の依頼（130） 盗賊退治（3850） 商品配達（8050）	魔獣せん滅（6800） 鍵職人捜索（5800） 管理官の助手（950） ダグラス氏呼び出し（1200） 教授の話し相手（200） 兄妹の出迎え（300） マックス氏の依頼（1800）	メル嬢の依頼（100） 若者救出（1700） 街道保安（1200） ティム少年救出（4200） 最強魔獣退治（2800） 真珠の宝冠探し（2700） カラムス先生捜索（520） ソロン氏救出（4150）	銀の杯捜索（3000） コネリー氏の依頼（130） 魔獣退治（1500） 勝負師求む（300） リリカ嬢の依頼（140） 仙人タオゼの捜索（4000） テントの配達（300） 農夫救出（7200）	ヒュノビウス退治（800） 旅人救出（3200） 胸像入手（2200） マルバ氏の依頼（800） 操獣の杖破壊（5000） ユル夫人の依頼（470）



byトッリメ野沢

ゲーム考現学
《第26回》“戦場の愛”

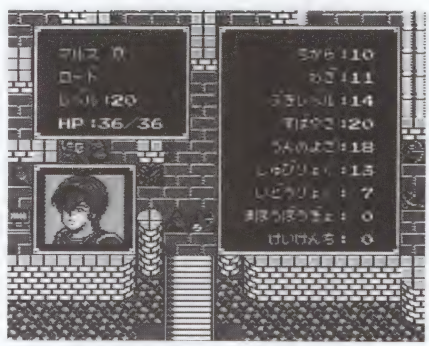
Written by 桂　令夫＆“永久機関”

今月のお題には，久々に最新のメジャー・タイトルを取り上げてみた。
次回は予告どおり新シリーズに突入。テーマは“世紀末対決／ ときめきメモリアルvsアンジェリーク』。次々回はプロレスもののゲーム各種の予定。
イラスト・文字原稿も相変わらず募集中。

登場・シミュレーションRPG

『ファイアーエムブレム（以下『FE』）』シリーズの元祖「ファイアーエムブレム～暗黒竜と光の剣」がファミコンで発売されたのは1990年だから，もう6年前のことになる。これこそ，「シミュレーションRPG」というジャンルを，ファミコンの世界に確立した一作だった（パソコンではすでに「ロードオブウォーズ」などの秀作があったが）。

「シミュレーション」だから，盤上でコマを動かし，敵の軍隊を打ち破っていく。だが，それだけではない。「RPG」だから，敵味方のコマはただのコマではなく，名前があり個性があるキャラクターなのだ。敵兵をつぎつぎと籠絡する王女，年若い王子を守って戦う白髪の騎士……そういった，たくさんのキャラクターを動かし，25の戦場を転戦するこのゲームは，ひろく好評を博した。



▲元祖「ファイアーエムブレム」。ファミコンのシミュレーションRPGの草分け的存在だ

好調・シリーズ展開

好評だったので続編ができた。「ファイアーエムブレム外伝」だ。2人の主人公をあやつり，広い世界マップ上を転戦する，かなり実験的な作品だった。

これを見たとき，ファンはだれもが思った。「外伝というからには，本編の『2』がでるんだな。それもたぶんスーファミで」

でた。それが『ファイアーエムブレム～紋章の謎』だ。元祖FEのシナリオに加えて，後日談をもう1本もりこんである。一粒で二度おいしいゲームだ。

ただし，前半でせっかく育てたキャラクターたちのレベルが，後半のアタマで1にもどる

とどろく馬蹄（ばてい），きらめく剣

ユニットを育てるSLGにつきものなのが「あ，死んだ。リセット!!」だ。今までのシリーズは，そのたびに面の最初からやり直さなければならなかったが，今回の『聖戦の系譜』では，直前のセーブデータからやり直せるようになった。これでラクになると思ったプレイヤーは多いことだろう。だが，現実はそう甘くはなかった。まずプレイヤーが直面するのは「騎兵の脅威」だ。騎兵は攻撃後に移動が可能となっている。

これで何が起こるか。パーティー中でいちばん固い部隊を敵前面に押し立てて「盾」にしたとする。最初の敵騎兵が突っ込んでくる。一撃食らったがかすり傷。だが，その騎兵は後方に下がる。そしてつぎの騎兵が。大丈夫，まだ生きてる。その騎兵も下がる。そしてつぎの騎兵が……。こうして，うかつな突撃は死を招くことになる。今まで以上に敵との間合いをはからなければ生きてはいけないのだ。

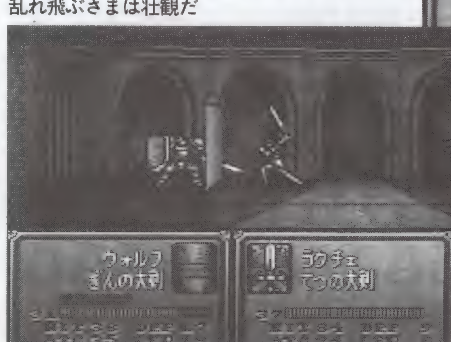
また，こんなこともある。中ボスがいる。大丈夫。他の敵は周りにいないし，こちらの防御力も高い。戦闘に入る。こちらが1回殴る。敵が殴る。1回，2回，3回，4回……。ああ死んだ。何ということだろう。敵は連続攻撃の武器と技能を持っていたのだ。

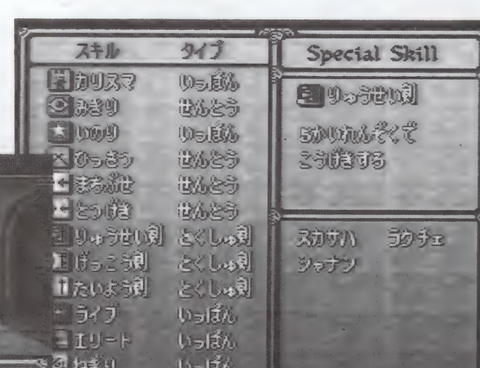
だが，以上のことはこちらにも言えること。敵を引きつけてから騎兵の攻撃でケズり，最後は剣士の連続攻撃でとどめを刺せばいいのだ。このように，今回の戦闘は冷酷と言えるほどにシビアだ。

だが，そんな戦場の中でも恋が芽生える。そして，その両親の長所を合わせ持った子供が生まれ，親の戦いをより強い力で引き継いでいくのだ。先制攻撃と連続攻撃を合わせ持つ剣士，頑丈な魔法使い……両親の特徴が重ね合わさった結果である。これが，このゲームが「英雄育成ゲーム」とも呼ばれるゆえんである。

（斎藤　通彦）

▼「聖戦の系譜」の戦闘画面。武器や魔法，特殊攻撃などなど，敵味方のさまざまな技が乱れ飛ぶさまは壮観だ





▲ズラリと並んだスキルの一覧。カップルの組み合わせによっては，恐ろしく強い子供が生まれることが……

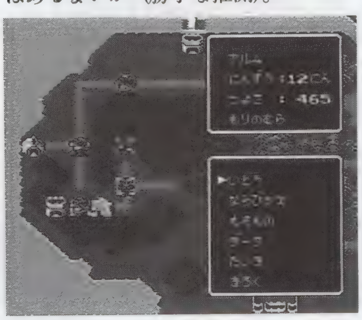
のには怒った人も多かった。「マルス（王子）は慣れない政務で疲れたんだろう。だがオグマ（傭兵），きさまどういう生活をしていたのだ」というのだ。

また，このスーファミ版では，隠れたところで人間関係が再現されていた。特定のキャラクターどうしを隣接させておくと，戦闘に有利な修正がつくのだ。「どういうことなんだろう」と裏を読む楽しみがあって，ファンはいろいろと妄想をたくましくした。

いいゲームで，よく売れた。ただしキャラクターの顔が少女マンガ風になったことには，一部偏狭（へんきょう）な男性陣の反発もあったが。

ひとことでいえば，「キャラクター性の重視」と「人間関係の重視」を打ちだしたゲームだった。この姿勢は，他のゲームに，陰に陽に多くの影響をあたえた。

「第四次スーパーロボット大戦」に主人公の恋愛が入り，「タクティクスオウガ」が1人1ユニットになったのも，思うに『FE』の影響ではあるまいか（勝手な推測）。



◀『外伝』。敵の進撃具合で戦場の様相がちがってくることも

真打ち・聖戦の系譜

そして，これら他社の傑作シミュレーションRPGに対し，任天堂も黙ってはいなかった。「ファイアーエムブレム～聖戦の系譜」（以後『FE2』）の登場である。「紋章の謎」と同じく二部構成。ただし「オグマどういう生活を」を避けるため，第二部では第一部の主人公の息子をあやつり，親父をハメた連中に復讐することになる。

騎兵の戦闘後移動，キャラクター別の特殊技能などをもりこみ，戦闘はより奥深くなった（左下の記事を参照）。

戦いは子供の代に受けつがれるため，恋をして「愛の結晶」をもうけることがより重要になった（右下の記事を参照）。

他社のゲームのノウハウをうまく消化し，高い完成度をほこる1本だ。

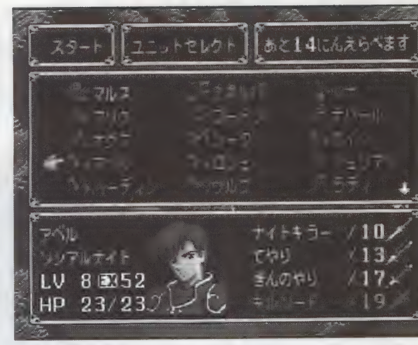
ただし，言っておこう。難易度は，高い。

とくに敵のボスキャラが装甲の薄い味方キャラに隣接できるようだと，かならず隣接され，かならず攻撃され，かならず死ぬ。

ストーリーの好みは，わかれる。

キャラクターがやや豪華絢爛（ごうかけんらん）にすぎ，セリフがちょっとむずがゆいので，気に入らないという人も（とくに男性に）いるのだ。

とはいえ，見どころも多く完成度も高い，いいゲームなのはまちがいない。やってから文句を言っても遅くないだろう。



▲『紋章の謎』。ファミコン版とは，キャラクターの顔がずいぶん変わった

FE3・来たるべき未来

そして，二世代にわたるゲームというアイデアは，未来にいろいろな期待を抱かせてくれる。つぎの『FE』（でるといいなあ）は，ひょっとすると「親がとった行動が以後のシナリオに影響し，シナリオも変わり，キャラクターすらも変わる」ものになるのではないか（なるといいなあ）？

そして我々は『FE3』に期待すると同時に，『FE2』に触発された「ほかのゲーム」の登場にも期待するのだ。シリーズのこれまでの作品が発売されたときも，そうだったように。過去に「名作」と呼ばれたゲームが，つねにそうだったように。

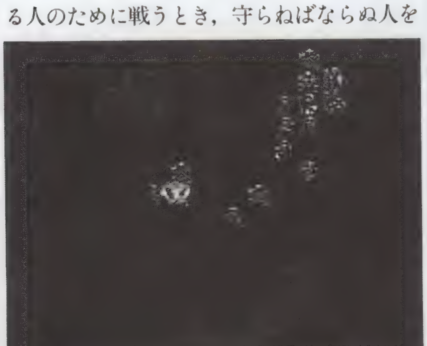
コンピュータ・ゲーム界に，『聖戦の系譜』はどんな実りをもたらすだろうか？

ほとばしる愛，結び合う友情

『FE』シリーズは愛のゲームであり，思い入れのゲームである。

『FE』にはあらゆる愛のかたちがある。兄弟愛，師弟愛，主従の愛，そしてもちろん恋人たちの愛。それらの愛は，おもに死にゼリフ……ユニットの個性が見える数少ないシーンにハッキリと表れる。

もう一つの表れは，支援効果である。愛する人のために戦うとき，守らねばならぬ人を守るとき，ユニットはスペック以上の能力を発揮する。

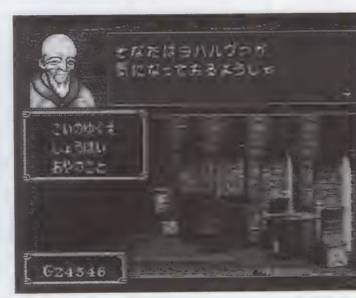


▲ちょっと見にくいが，支援効果の発動シーン（ハートマーク）。信じ合う2人だからできるのだ

これらの二つによって，『FE』の隠されたドラマは明らかになる。それはマップ間やオープニングで語られるそれよりもはるかに多くのファンを引きつけて止まない，語られざるドラマである。そして『聖戦の系譜』は前作に比べ，プレイヤーがよりアクティブにこのドラマにかかわるようになっている。というのも，今回のカップリングはゲーム中の行動の結果として……ユニットたちがともに死線をさまようことで決定されるからだ。血と鋼，絶望と恐れをくぐりぬけ，生き残ったペアのみが，束の間の休息を共に憩（いこ）い，戦場において助け合えるのだ。



◀ある者は愛する人に，ある者は主君に最後の思いを託す



◀戦場の中で恋は育まれていく。その想いが力の源となるのだ

その一方であなたは目の当たりにするだろう。誰かを思いながらもむくわれなかったユニットや，いまだ結ばれぬユニットたちが倒れるときにおさえきれずに漏らす，憧れの人の名と思いを。そのとき，あなたはリセットスイッチに手を伸ばさずにいられるだろうか？

これが『ファイアーエムブレム』だ。あるときは耐えきれずに手を伸ばし，あるときは彼（女）らの思いを胸に新たなマップに挑むだろう。このとき，キャラクター間のみならず，プレイヤーからキャラクターへの愛も，このゲームの重要なファクターとなる。

『FE』が愛のゲーム，思い入れのゲームであるというのは，そういうことである。

（柳田　真坂樹）

最終回

おハガキ指南役
服部陽一郎(陽の字)

いやー，時がたつのは早いもんだ。なにせ陽の字がこのコーナーの担当に就任して，丸３年が過ぎちゃったんだから。

というわけで,『風来　読者の闘技場』は今回が最終回。オイラも，これを最後にしばらく旅にでようかと思っている。最後に，これまで投稿してくれた読者のみんなにお礼のひとつも言わせてもらうとするか。

さてそれでは，１年にわたる投稿レースの結果を報告するとしよう。賞品ニンテンドウ64は，はたしてだれの手に？　ハガキがオイラを呼んでるぜ!!

金賞

10Exp

神奈川県綾瀬市・アコピヤン（81Exp／Winner）

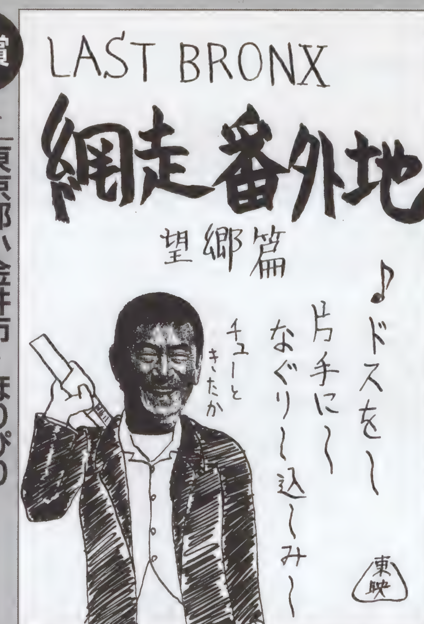


★ムエタイ選手は歯が命。というわけで，最優秀投稿戦士はアコピヤンに決定した。ニンテンドウ64もそのうち発送されると思うのでお楽しみに。

銀賞

8Exp.

東京都小金井市・ほりぴり（75Exp／2位）



★この『網走番外地』，隠しコマンドを入力すると，健さんがFMVふりまわして「簡単じゃーねーか」とかいうらしい。常連諸君も元気でな。

風来 読者の闘技場

文字ネタ部門(4Exp.)

今回は恒例の経験値倍付け。したがって，文字ネタ投稿者にはうれしいハガキ1枚4Exp.だ！　もっともイラストも6Exp.だからそれほど意味ないか。

●部屋からでてくるとき「マンマ・ミーア」とほざくわたしの友だち。
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
(40Exp.／8位)

★「ハッ，ヤッ，ウォ，ハッハー」。やたらと口数の多い64のヒゲオヤジ。ところで双子の弟がでてこなかったんだけど……。

●

●エドモンド本田が『ZERO2』にでなかったのは『バーチャ3』にでるためだったんですね。
神奈川県横浜市・さぎのみやぷりん
(44Exp.／7位)

★ともかく，ダウン攻撃がヒップ・プレスなのは，ほぼまちがいない。断定。

●

●“『KOF'96』のアテナはビキニで出場”に1,000点!!
愛知県刈谷市・絵入安
(67Exp.／4位)

★アーマーしてるかもよ。

●

●PC-FXユーザーであることはアニメファンであることの十分条件だが必要条件ではない。
愛知県名古屋市・NA+M+PA
(16Exp.)

★PC-FXユーザーの9割は，メディア・ミックスとマルチ・メディアの区別ができてない。

●

●ソドムで，スタート時に礼をする「カラテカ・プレイ」に徹しているが，だれも理解してくれない。
神奈川県綾瀬市・アコピヤン
(81Exp.／Winner.)

★最後まで「カラテカ」か，文字ネタは。

●

●次回から『もっと読者の闘技場Jun.』とか←毎月変わる。(^ ^;
神奈川県横浜市・さぎのみやぷりん
(44Exp.／7位)

★個人的には『セクシーコマンドー外伝　スゴいよ闘技場』がいい。

●

●ロケット花火を両肩に構えて,「ベルグトル」と言うわたしの友だち。しかし，直後に「7WAY」と化した。
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
(40Exp.／8位)

★ビッグサイトでバーチャロンのコスプレ（？）したら貧血で気絶するのでやめるように。

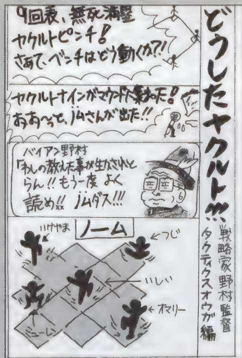
●

●いい年こいて，♥ビームだしている自分が情けないけど，好き♥
神奈川県横浜市・さぎのみやぷりん
(44Exp.／7位)

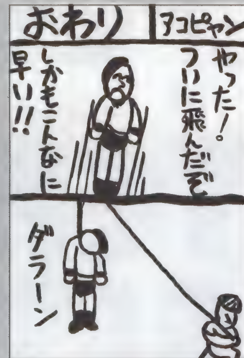
★だってさぎのみや，23才だもんな。23才ってことは，まだまだ人生これからだぜ!!　←なにを言ってるんだオイラは。

イラスト部門(5Exp.)

フッ，いよいよ読者のおハガキともお別れのときがやってきたようだぜ。思えば編集者，読者のみなみなさまにはメーワクかけっぱなしの3年間だったが，それもまたいい思い出だ（←美化すなー!!)。それじゃあ達者でな，あばよ！



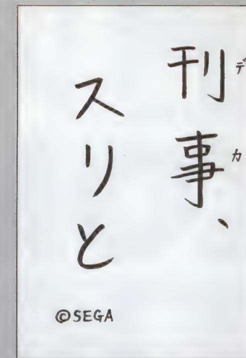
愛知県丹羽郡・ストロバヤ50%
(3Exp.)
★不振にあえぐヤクルト。あぁ強い横浜はどこに……。



神奈川県綾瀬市・アコピャン
(81Exp.／Winner.)
★一時は首位だった横浜も，首吊りものだと思う。



長野県松本市・END
(69Exp.／3位)
★この場合，煙はドクロの形でないとイカン。おろか，ブ。



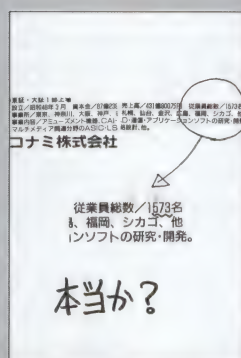
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(66Exp.／5位)
★刑事がスリと何をしたのか。気になって夜もZzz。



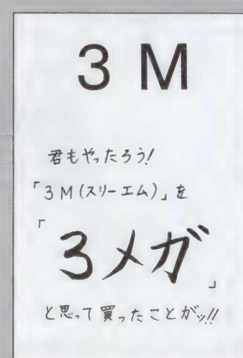
東京都小金井市・ほりぴり
(75Exp.／2位)
★〈ワンテク〉留年すると下級生が同級生になる。



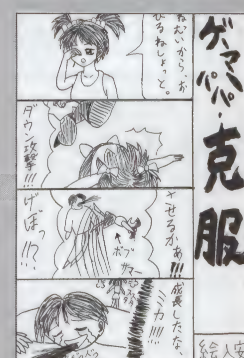
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
(40Exp.／8位)
★ホントに夢だと思う。新担当しだいかな?



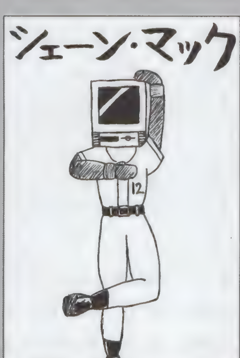
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(81Exp.／Winner.)
★事業内容のほうがウソくさい。本当か～?



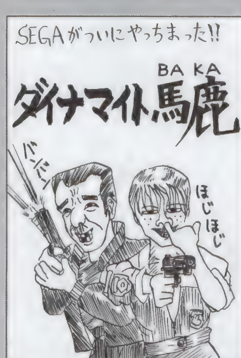
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(66Exp.／5位)
★ない。



愛知県刈谷市・絵入安
(67Exp.／4位)
★このコーナーと歩んだ3年間，オイラは成長したのだろうか。



神奈川県綾瀬市・アコピャン
(81Exp.／Winner.)
★マックで，シェーッ……。爆弾でたの?



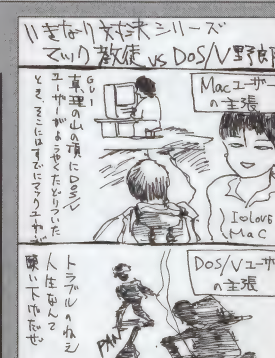
東京都小金井市・ほりぴり
(75Exp.／2位)
★ほりぴり＆色瀬も引退するそうだ。ご苦労さん。



愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(66Exp.／5位)
★「単なるダジャレはやめなサーイ」と言いつづけた3年間。



今月の大ボケ（新担当就任の刑）



東京都品川区・藪良小路
(0Exp.)
★傷みやすい，ペラペラの紙で投稿してきたこのダイナマイト馬鹿が〝暗黒闘技場審議会〟の送り込んできた新担当らしいぜ。かわいがってやってくれ。

今月のエナジー・ドレイン

6月15日から7月14日までの間に発売されたサターンのソフトは全部で20本だった。ゆえにエナ・ドレのターゲットは前回2，10位のアコピャン，Rewiのお2人さん。

▲アコピャン：59＋32＝91→－10となり81Exp.
▲Rewi：27＋0＝27→－3となり24Exp.

最後のエナ・ドレはほとんど意味ナシになってしまったが，まあしゃーないよ。

ちなみに新担当は次シリーズのエナ・ドレをどうするかで今から悩んでるらしいぜ。

闘技場戦士ランキング

1	アコピャン	81Exp.
2	ほりぴり	75Exp.
3	END	69Exp.
4	絵入安	67Exp.
5	ズオウ・リアキ	66Exp.
6	ともこざる	46Exp.
7	さぎのみやぷりん	44Exp.
8	ばーす・すとーん	40Exp.
9	新歓1005円	32Exp.
10	色瀬秋代	30Exp.

闘｜技｜場｜通｜信

『読者の闘技場』ではコンピュータやゲームを題材にした，みんなが楽しめる爆笑ハガキを募集中。下記の注意をよ～く読んで，ネタが新鮮なうちにどしどし応募すべし。

投稿の注意：ハガキまたは同サイズの紙を縦にして黒インクで描くこと。ボールペン，鉛筆は不可。文字ネタは48文字以内，ハガキ1枚にネタ二つまで。

投稿の宛先：マイコンBASICマガジン編集部『風来　読者の闘技場』係

■エナジー・ドレイン・ルール：期間内に発売されたサターン対応ソフトの本数の，各ケタの数字がキーナンバー。たとえば6本なら6位の者，12本なら1位と2位の者がエナ・ドレだ。減点はExpの1割（端数切り上げ）。

レスキュー！ COMPUTER GAME

メーカーがアナタの質問に直接回答する

このページでは，各ゲーム・メーカーのスタッフに，読者のみなさんから送られてきたコンピュータ・ゲーム関連の質問に直接答えていただく。いわば「誌上公開質問状・ゲーム編」。質問したいことがある人は，下記までどしどしお便りを送ってほしい。

●〒141 東京都品川区東五反田 1－11－15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！COMPUTER GAME」係

セクシーパロディウス

Q… 僕は『パロディウス』シリーズ大好き人間です。とくに，昔の名曲などをアレンジしたBGMがお気に入りで，プレイ中はもちろん，自宅でもCDで楽しんでいます。先日も『セクシーパロディウス』のCDを買ったばかりです。

でも，それぞれのBGMの原曲が何なのか，わかりません。どこかで聞いたことがある曲ばかりなのですが……というわけで，それぞれのBGMの原曲を教えてください。

【東京都青梅市・永遠のコナミファン26才】

A いつも，コナミを応援してくださって，ありがとうございます。『セクシーパロディウス』のBGMの原曲は下の表のとおりです。表中の数字は，キングレコードさんから発売中の『オリジナル・ゲーム・サントラ』での曲番号です。

今後も，コナミレーベルのCDをよろしくお願いします。 **（コナミ・さゆ鈴）**

No	BGMタイトル	原曲名	作曲者
3	twincle asort	きらきら星変奏曲	モーツァルト
6	PASTRAL MARCH	★北海道はどこにある	ゴンチチ
		アメリカンパトロール	F.ミーチャム
		ケンタッキーの我が家	フォスター
7	コーンこん狂詩曲	こぎつねこんこん	ドイツ民謡
10	ラブリー乙姫	マイムマイム	イスラエル民謡
12	ちゅーちゅーポルカ	クラリネットポルカ	ポーランド民謡
13	ようこそ，坊や	ハンガリア舞曲第5番	ブラームス
15	超高速BATH	クシコスポスト	H.ネッケ
16	ペンギ'nペンギン	ぶんぶんぶん	ボヘミア民謡
		剣士の入場	ユリウス・フチーク
19	Let's sing	ごんべさんの赤ちゃんが風邪ひいた	アメリカ民謡
		クラリネットをこわしちゃった	フランス民謡
22	THE MOON APPEARED	炭鉱節	福岡県民謡
		北海盆歌	北海道民謡
23	タヌコーの運命	交響曲第5番「運命」	ベートーベン
		げんこつ山のタヌキさん	わらべうた
25	お願い，助けてっ	★El Bimbo（オリーブの首飾り）	Claude Morgan
26	はコンデDANCE	歌劇「カルメン」より～ハバネラ	ビゼー
29	カプセル怪獣カプチーノ	トルコ行進曲	モーツァルト
30	ボスBGMだ！	熊蜂の飛行	リムスキーコルサコフ
32	ホットリップスのテーマ	喜歌劇「天国と地獄」序曲	オッフェンバック
33	ゆうこがお相手	前奏曲イ長調　作品28-7	ショパン
		「白鳥の湖」より～情景	チャイコフスキー
35	最後はハレルヤッ！	「水上の音楽」より～ホーンパイプ	ヘンデル
		「救世主」より～ハレルヤ	ヘンデル
39	私ってセクシィ？	エリーゼのために	ベートーベン
44	Help me！	☆交響曲第40番	モーツァルト

※表中の★がついた曲は国内バージョンのみ，☆がついた曲は海外バージョンのみです

ゼビウス3D／G

Q… 先日，ゲーム・センターで『ゼビウス3D／G』をプレイしていたら，赤いソルが出現しました。でも，破壊できなかったので，くわしい効果がわからずじまいです。この赤いソルを破壊するといったいどんな特典があるのですか？

また，赤いソル以外にも，オリジナル版の『ゼビウス』になかった隠れキャラはあるのですか？　それについても教えてください。

【大阪府堺市・中田正吾25才】

A いつも弊社のゲームをお楽しみいただき，ありがとうございます。『ゼビウス3D／G』には，中田さんが見つけた「赤いソル」以外にも，いろいろな隠しキャラがあります。出現条件などは，以下のとおりです。

●オルラソル（＝赤いソル）

前のエリアでソルをすべて出現させておくと，つぎのエリアでオルラソルのサーチ&出現が可能となる。これを破壊すると，高得点が得られるかわりに難易度がイッキに上がる。

●ソルバルウが『鉄拳』のキャラクターに

1P側で，レバーを←に入れながらAボタンとBボタンを同時に押してゲームをスタートすると，自機がソルバルウから三島平八に変わる。

また，2P側で，レバーを→に入れつつA&Bボタン同時押しでゲームをスタートすると，自機がポール・フェニックスになる。

●インディアンの影

エリア3でオルラソルを破壊すると，エリア4の最初の左岸壁付近に出現。

●ブルードラゴン

エリア4でオルラソルを破壊すると，エリア5の中盤に出現。

●プーカ

エリア6でオルラソルを破壊すると，エリア7のモーフィング中ボス付近に出現。

（ナムコ）

セガマークⅢ

マイコンBASICマガジン7月号にメガドライブのゲーム・カタログが掲載されていました。こうなると，ほしいのが「セガマークⅢ以前のゲーム・カタログ」です。コレクターの僕としては，どのタイトルが欠けているかをチェックしておきたいので，ぜひ公開してほしいのです。よろしくお願いします。

【東京都大田区・セガコレクター？才】

セガマークⅢは発売されてから10年以上が経過していますので完全なリストが残っていません。そこで，社員有志で調べて作ったのが下のリストです。何本かのタイトルがリストからもれている可能性があることをご了承ください。

これらのタイトルは，すべてメガアダプタ（メガドライブで，セガマークⅢやマスターシステム用のソフトを起動するための周辺機器）に対応しています。また，No.26，48，56，68，70はパドル専用，No.47，55，58，61は3Dグラス対応タイトルです。

セガマークⅢ以前の機種のゲームに関する資料は，残念ながら残っておりません。

（セガ・エンタープライゼス　竹崎）

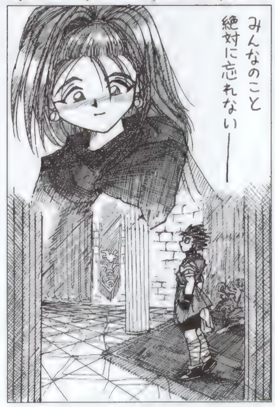
No.	タイトル	発売日	容量	定価
1985年				
1	テディーボーイブルース	10月20日	256K	4,300円
2	ハングオン	10月20日	256K	4,300円
3	グレートサッカー	10月27日	256K	4,300円
4	不思議のお城　ピットポット	12月14日	256K	4,300円
5	グレートベースボール	12月15日	256K	4,300円
6	サテライト7	12月20日	256K	4,300円
7	アストロフラッシュ	12月22日	256K	4,300円
8	グレートテニス	12月22日	256K	4,300円
1986年				
9	青春スキャンダル	1月31日	256K	4,300円
10	コミカルマシンガンジョー	4月21日	256K	4,300円
11	ゴーストハウス	4月21日	256K	4,300円
12	ファンタジーゾーン	6月15日	1M	5,000円
13	北斗の拳	7月20日	1M	5,000円
14	極悪同盟ダンプ松本	7月20日	1M	5,000円
15	アクションファイター	8月17日	1M	5,000円
16	スパイVSスパイ	9月20日	256K	4,300円
17	ザ・サーキット	9月21日	1M	5,000円
18	アレックスキッドのミラクルワールド	11月 1日	1M	5,000円
19	忍者　ザ・ニンジャ	11月 8日	1M	5,000円
20	阿修羅	11月16日	1M	5,000円
21	ハイスクール！奇面組	12月15日	1M	5,000円
22	グレートゴルフ	12月20日	1M	5,000円
23	スペースハリアー	12月21日	2M	5,500円
1987年				
24	ダブルターゲット シンシアの眠り	1月18日	1M	5,000円
25	アストロウォリアー	2月14日	1M	5,000円
26	ウッディポップ	3月15日	256K	5,500円
27	スーパーワンダーボーイ	3月22日	1M	5,000円
28	グレートバスケットボール	3月29日	1M	5,000円
29	グレートバレーボール	3月29日	1M	5,000円
30	グレートフットボール	3月29日	1M	5,000円
31	スケバン刑事Ⅱ 少女鉄仮面伝説	4月19日	1M	5,000円
32	ロッキー	4月19日	2M	5,500円
33	魔界列伝	5月17日	1M	5,000円
34	エンデューロレーサー	5月18日	2M	5,500円
35	赤い光弾ジリオン	5月24日	1M	5,000円
36	アウトラン	6月30日	2M	5,500円
37	あんみつ姫	7月19日	1M	5,000円
38	ザ・プロ野球 ペナントレース	8月17日	1M	5,000円
39	どきどきペンギンランド 宇宙大冒険	8月18日	1M	5,000円
40	ナスカ'88	9月20日	1M	5,000円
41	マスターズゴルフ	10月10日	1M	5,000円
42	ファンタジーゾーンⅡ オパオパの涙	10月17日	2M	5,500円
43	エイリアンシンドローム	10月18日	2M	5,500円
44	覇邪の封印	10月18日	2M	5,800円
45	麻雀戦国時代	10月18日	1M	5,000円
46	SDI	10月24日	1M	5,000円
47	ザクソン3D	11月 7日	1M	5,000円
48	BMXトライアル アレックスキッド	11月15日	1M	5,000円
49	アフターバーナー	12月12日	4M	5,800円
50	トライフォーメーション ジリオンⅡ	12月13日	1M	5,000円
51	オパオパ	12月20日	1M	5,000円
52	ファンタシースター	12月20日	4M	6,000円
53	ファミリー・ゲームズ	12月27日	1M	5,000円
1988年				
54	スーパーワンダーボーイ　モンスターワールド	1月31日	2M	5,500円
55	メイズウォーカー	1月31日	1M	5,000円
56	ギャラクティックプロテクター	2月21日	1M	5,000円
57	アレスタ	2月29日	1M	5,000円
58	スペースハリアー3D	2月29日	2M	5,500円
59	アレックスキッド ザ ロストスターズ	3月10日	2M	5,500円
60	アルゴスの十字剣（サリオ）	3月25日	1M	5,000円
61	ブレードイーグル	3月26日	2M	5,500円
62	星をさがして……	4月 2日	2M	5,500円
63	ソロモンの鍵 王女リヒタの涙（サリオ）	4月17日	2M	5,000円
64	天才バカボン	6月 2日	2M	5,500円
65	剣聖伝	6月 2日	2M	5,500円
66	ロード オブ ソード	6月 2日	2M	5,500円
67	SHINOBI 忍	6月19日	2M	5,500円
68	スーパーレーシング	7月 2日	2M	5,500円
69	キャプテンシルバー	7月17日	2M	5,500円
70	㋱組レスキュー	7月30日	1M	5,000円
71	サンダーブレード	7月30日	2M	5,500円
72	ファイナルバブルボブル	7月31日	2M	5,500円
73	魔王ゴルベリアス	8月14日	2M	5,500円
74	熱球甲子園	9月 9日	2M	5,500円
75	孔雀王	9月23日	4M	5,800円
76	R－TYPE	10月 1日	4M	5,800円
77	ダブルドラゴン	10月 1日	2M	5,500円
78	イース	10月15日	2M	5,800円
79	超音戦士ボーグマン	12月 1日	1M	5,000円
1989年				
80	ボンバーレイド	2月 4日	2M	5,500円

あくせすROOM

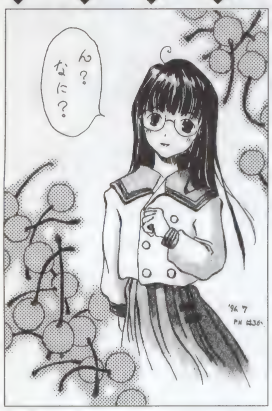
激筆☆闘巧野郎!!



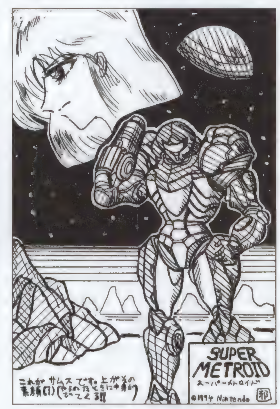
◀東京都世田谷区・蒼霧羅夢
★ゲームも受験もイラストも、あきずにコツコツいきましょう



◀埼玉県所沢市・トッリメ野沢
★「ドラクエⅦ」、はたしてどのゲーム機で発売されるのか……



◀千葉県市川市・はるか
★オリジナル・イラストも掲載しますので、どしどし送ってきてね！



◀愛知県額田郡・邪道坊や
★「メトロイド」シリーズを早く解くと……お約束ですね



◀大阪市・恋姫神
★現行機種の中では最強のスペックを誇るN64なのだ



◀和歌山県那賀郡・北谷洋平
★シューティングの数少ないロングラン・シリーズ。サターン版も発売



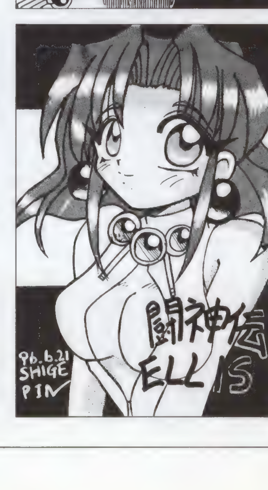
◀三重県津市・コアラ
★まとめかたのうまい一枚。でもゲームはマイナー



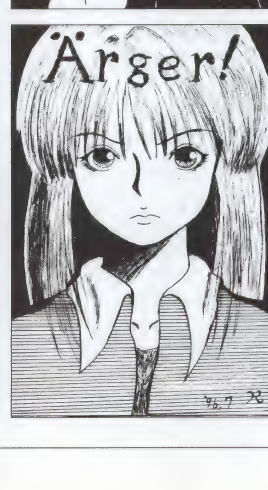
◀山形県米沢市・おーすん
★資料が足りなかったそうだけど、もう一度描いてみては？



◀北海道苫小牧市・変な武器
★「F．E」と、このトーンワーク、どっちがむずかしかった？



◀大阪府枚方市・山岸範至
★タカラといえばリカちゃん、じゃなくってエリスだね、うんうん。



◀東京都町田市・渥美健
★投稿はハガキでも封書でもかまわないですよ。まとめ送りもO・K

サークル案内

★リクエストが多ければ、サークル案内の特集をしてみようかな

CG追加 大募集中！

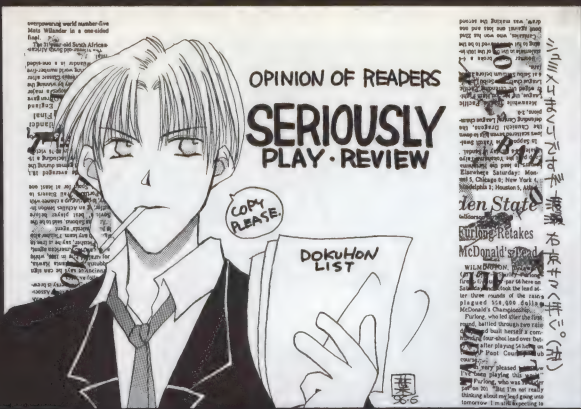
サークルNMSでは、CG集収録用の16色CGとBGM音楽を大募集。しめきりも8月いっぱいに延長。切手同封で下記住所に資料をご請求ください！

8/31しめきり

〒901-22
沖縄県宜野湾市宇地泊713
小橋川　誠己宛「NMS・CG」

お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、友だちへの伝言、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。お待ちしています。



読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは。PSで発売される『ボカンと一発！ドロンボー』に期待を寄せている大出綾太（改過自新）です。

先日，池袋のナンジャタウンに行ってきました。ビル内の天井に道案内がついているんですが，そんなちょっとした小道具にも凝っていて，楽しかったですね。なかでも気に入ったのが，入り口前にある，上部に入場者のカウンター（だよなぁ。ちがってたらどうしよう）がついているゲート。そのカウンターが10ケタもあったところに，ナムコの心意気を感じましたね。ぜひ10ケタ目に数字が入るように，ガンバってほしいものです。

で，カンジンのアトラクションについては……というと，じつは時間がなくて入り口で引き返してきちゃったんで，中がどうなってるのか全然知らないんですね，これが。まったく何しに行ったんだか。

タイトル・イラストは東京都青梅市・**葉月さん**です。今月も投稿をありがとうございます。それでは読ホンです。

データ保存　「ぼうけんのしょ1がきえました」

「セーブデータが全部消える」——家庭用ゲーム機を持っている人なら，おそらく一度は体験しているでしょう。苦労したデータがすべてなくなり，頭の中も真っ白になる瞬間です。ファミコン時代から絶えることのない人々の苦悩，これをなくす手だてはないのでしょうか？

とりあえず，データセーブの方式を分類してみます。まず，いちばんの主流(だと思う)が「カートリッジ内でバッテリーバックアップ」。これはROMカセットでおなじみのものです。ソフトにセーブするので，全体でのデータ管理の必要がありません。ただし，そのぶんカートリッジにある程度の衝撃が加わると，かなりの確率で消えてしまいます。また，セーブするデータが多いものほど消えやすく，電池が切れてしまうと有料で交換しなければならないという短所も持っています。

つぎに「本体に記憶装置が内蔵されている機種」です。これは，データは消えにくいです。しかし，すべてのソフトで共用するので，容量がいっぱいの場合は，いくつかのデータを消さなくてはなりません。

そしてPSの「メモリーカード」。本体にソフトとはべつに差し込んで使うタイプで，別売りです。容量が足りなくなったら買い足せばいいのですが，セーブ領域がブロックわけされていて，ゲームにより使用ブロックがまちまちでややこしいです。さらに，消えるときは1枚のデータすべてが消えてしまうので，相当な痛手となってしまいます。

以上が，現在使用されている3種類のセーブ方法です。どれも一長一短で，これといった決め手に欠けます。個人的には「ディスクシステム」が優秀だったのではないかなと思います。電池不要で衝撃に強い，ただデータ量が……。しかし「消えない」点では1級品です。実際，約7年前の青ディスクのデータが健在です（ちなみにバッテリーバックアップの電池寿命は約5年です）。まさにべつの意味で不朽のハードです。

ハードが進化し，ソフトの内容が進化し，一度のプレイではクリアできないものが増えた現在，ゲームの世界でいまだ発展を遂げていない記憶媒体。完全・完璧なものはムリでしょうが，せめて「消える恐怖感」を取り除いてくれる工夫をメーカーさんには期待します。二度と，あの「呪われた音楽」を聞くことのないように……。

【福島県いわき市・新谷剛史15才】

■大出：自分の経験から言うと，現在のところ，PSのメモリーカードがもっとも信頼性の高い記憶媒体だと思ってます（ニンテンドウ64は使用回数が少ないので除外）。あれで，もっと容量が大きくて，読み書きの時間が速ければ最高なんですが……。

読者間レビュー　『ナイツ』（サターン／セガ）

幼いころはだれもが持っていたはずの純粋な心。よく晴れた日の昼下がり，木洩れ日の木下を歩いたときなんかに感じる暖かく，そして心地よい感覚。周りのものすべてが新鮮で，冒険心まかせに動きまわった日々。『ナイツ』は，そんないつしか忘れてしまった大切な“なにか”を思いださせてくれた作品であった。

もともとは『ナイツ』にあまり期待はなかった。なぜなら，店頭デモでプレイしたとき「疑似的3Dのゲーム」だと感じたから。「空を自由に飛べる感覚」を期待していた僕にとっては，まさに裏切られた心境だった。だが「DREAMS DREAMS」(エンディング曲)がかなり良い曲だったことと，「セガマルチコントローラー」の将来性を考え，同梱パック購入に踏み切った。

何回かプレイしているうち，自分が『ナイツ』に対し誤認していることに気づいた。「空を自由に飛べる」のではなく，「夢の中を自由に飛べる」ということ。さまざまなドリームを冒険して，2日目くらいでやっとクラリス，エリオット両方のエンディングを見ることができた。ゲームでひさびさに，素直に感動することができた。

気づけば，このゲームには“言葉”はなにもないのに，「何を語っているのか」がわかるような気がした。少なくとも最後の画面には開発者からのメッセージがあったと確信している。「ナイツはいつもあなたの夢の中にいます」と。そして，エンディングは通過点にすぎないということに気づいた。冒険心の視野を広げれば広げただけラストは遠くなる。『ナイツ』をプレイして感動できたかたは，この意味がわかると思う。『ナイツ』はそういう作品なのだと僕は確信している。

RPGとかAVGとかという型にはまったゲームが氾濫しているなか，ひさびさに“新しい”ゲームが誕生した。2Dのゲームを3D化しただけのゲームとはちがう，“本当の進化”を追求したソニックチームの結晶。『ナイツ』は確実に僕の価値観の中で名作として位置づけることができる。また，そのような作品に出会えたことが，とてもうれしく思えた。

最後に僕が伝えたいこと。それは——『DREAMS DREAMS』と同じくらいに，エンディングの「ラララァ〜」が頭からはなれない……（笑）。

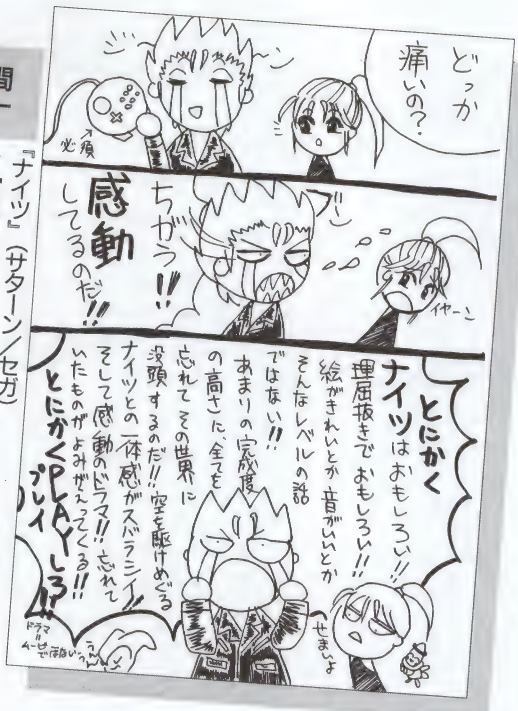
【山形市・吟遊自由詩人20才】

夏休みが終わる前に読ホンへ投稿するのだ！夏休みのない社会人もだ！

読者間レビュー

『ナイツ』（サターン／セガ）

▶【山形県米沢市・おーすん？才】……『ナイツ』はかなり好評のようです。ボクも大好きになりました。ゲーム性もさることながら、ドラマとしても逸品です。遊んでいる人には、ぜひオールAエンディングを達成してほしいですね



これ以上「ときメモ」について語りたくないけれど・・・

まず最初に８月号で屋森　遼さんから指摘された「単純でツメが甘い」件に関しては、大出さんに任せることにしましょう。

容姿端麗で成績優秀の上にスポーツ万能で気の利いた台詞の言える男が全てなら、私は今のダンナと一緒になっていませんよ（と本人の前で言ったら呆れられた）。「ときメモ」のゲームシステムに私が単純さを感じたのはこの辺りです。

男性と女性とでは評価が分かれる限り、少なくとも「ときメモ」はまだ改良の余地のあるゲームだと思います。本命の女の子ひとすじになるのは可能だと知りましたが、普通では思い付かない方法を使うのは否めないでしょう。そして本命以外の女の子を傷つけることは避けられないのです。私の身近な女性（妹と友人）に「ときメモ」が不評だったのは、「こっちが関心を持たない女の子すら勝手に傷つく」点にありました。

私はゲームとして面白そうだから「ときメモ」を購入しました。いろいろな遊び方を楽しめたので、個人的には細かい配慮のされているよく出来たゲームだと思っています。それなのにどうして女性に受けが悪いのか、私なりに感じた箇所を挙げたのが５月号で採用された「ひとすじになれないときメモ」となるのですが、いかがなものでしょう。

・・・ところで最近、試しに「アンジェリーク」で遊んでいますが、個人的には「ときメモ」の方がゲームとして楽しめました。あくまでも私個人の好みであって、一般に通用する限りでないのは承知の上です。

爆弾マーク点灯中（失笑）　ｂｙ　Ｃ・Ｉ（２７）

恋愛SLG

「恋愛ゲーム」に関する考察

▼【宮城県仙台市・佐倉めいる？才】……『ときめきメモリアル』に端を発した論争は，恋愛ゲーム論になってきました。ほかのシミュレーションとちがって，人間の感情を再現する分野だけに，意見もわかれるでしょうが，さて……？

おーっと、「ときメモ論争」の元凶
佐倉めいるの乱入だーっ！！（笑）

……なんてバカな前振りは置いといて（笑）、７月号でトッリメ野沢さんが提案されていた「一途な男が主人公の恋愛ゲーム」、実は１８禁パソコンゲーム（Ｈゲーム）の世界では現実のものとなっています（なんでこんなことを知ってるかというと、夫が９８ユーザーだったりするんだな……（笑））。エルフの『下級生』やアリスソフトの『Ｏｎｌｙ　Ｙｏｕ』などがそれで、これらのゲームでは、他の娘には目もくれずに本命の女の子のみを追っ掛けていてもハッピーエンドを見ることができる（もしくは下手に浮気心を出すとろくな目に逢わない）のです。特に『下級生』では、女の子が嫉妬したときの態度や台詞がそのキャラごとに（実に自然に）特徴付けられており、「怒って主人公の悪口を言いふらす」一辺倒だった『ときメモ』のような、機械的な冷たさはありません。

それまでお色気を売りにしてきた「従来のギャルゲー」からの脱却が『ときメモ』のテーマであるというスタッフの意図は、各誌のインタビューですでに語られているとおりですし、イベントシーンの多さにもそれを感じることはできます。ただ、基本的なシステムにおいては、「女の子とのお付き合い＝１対１のデート」「優しい言葉をかけてれば単純に女の子は喜ぶ」「浮気は男の甲斐性」といった「従来のギャルゲー的心理」を、未だ脱却出来ていません。そのため一部のキャラ（主人公やヒロインの藤崎詩織）においては、表面上の設定と核になるシステムとの間で矛盾を起こし、性格が破綻してしまったように思えます。

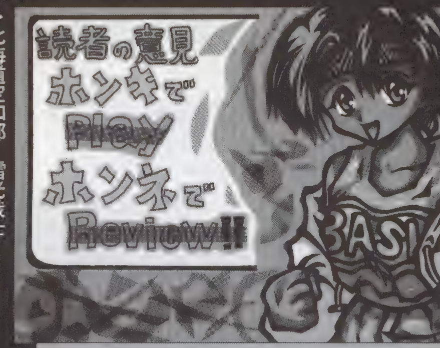
Ｈがなければ純愛で、Ｈがあれば不純なのか？　そうではないと思います。相手に対して「誠実」でありつづけられるか否か。実際『ときメモ』に対しては、「本命以外の女の子とのデートが『義務』になってしまい、自分にウソをつき続けることに不満を感じている」プレイヤーも多いと聞きます。ゲームとしての緊張感を保ちつつ、心理面での整合性（より自然な感情移入）を追求する……。これが、今後の恋愛ゲームの課題でしょう。

それと、砂の山さんがご指摘のように、「ゲームとして割り切る」という姿勢も大切なことかもしれません。ただ私が思うに、「ゲームとして割り切れない人」は、むしろ熱狂的ファンの方に多いような気がします。「あれこそが純愛だ」と妄信し、「現実の女子高生はブルセラやらテレクラやらやってて、『ときメモ』の女の子たちのように清純じゃない」などと、「現実の女性」を必要以上におとしめる発言をしてきた狂信的ファン（特にプロのライター）が少なからずいるという現状は、認識してほしいと思います。

ときメモ

ひとすじになれない『ときメモ』に付して

◀【愛知県半田市・C・I 27才】……謝っておかないといけません。5月号に掲載したC・Iさんの投稿中に，こちらでリライトした部分で不適切だった場所がありました。「単純でツメが甘い」という部分は，原文では「単純で，このあたりにゲーム・システムの未熟さを感じる」という意見でした。この文に対して反論意見がきたので，投稿者と反論者にズレが生じてしまったわけです。申し訳ありませんでした。雑誌という都合上，文章が長い場合やわかりにくい部分，表現がキツイ部分は修正する可能性があります。もし，手を加えられるのがイヤだという場合は，その旨を明記してもらえれば対処いたします



▶北海道空知郡・雷光戦士

障害者とコンピュータ

「ビデオゲームが有害だって？昔、ロックンロールもそういわれたもんさ」
宮本　茂　氏（任天堂株式会社　ソフトウェア開発のチーフ　プロデューサ）
みなさんは、ビデオゲームをどのような感覚で遊んでいますか？障害者とコン
ピュータどこにどういう接点があるのでしょうか。これについて、一つ考えて欲
しいと思います。
私は先日、ある障害者の家を訪ねました。その方は、ＡＬＳという重度障害を
持っていました。症状は体が思うように動かないうえ会話困難な方でした。
そこで、少しでもコミュニケーションを図れるようにするために、意思伝達装置
を行政側が導入し、その指導を私がすることになったのでありました。納入は私
が来る２週間ほど前にすでに行われておりました。
私は、彼のことを少し聞いていました。話によると、
「ファミコンをすることが出来る」と。
これが功を奏すとはこの時点では全く想像もしていませんでした。
早速、指導を始めました。起動するとWindows3.1が上がってきました。そこか
ら、音声装置が起動し、動作し始めました。起動はしましたが、思うように動き
ません。困ってから、マニュアル、ソフトをとにかく見て、あれこれしましたが、
うまくいきませんでした。私が、よく分からず、席を外すと彼が手足を使い、動
かし始めました。私は「大丈夫かな？」と見ていましたが、さっき出来なかった
私よりうまくやっていました。
この時点で私は、「彼に対して説明は必要ないな」と思いました。
彼はそのうえ、大して役に立たなかった私に対し、操作を続け「本日は、お忙
しいところをお越しいただきありがとうございました」と入力し、私は目頭が熱
くなる思いがしました。
このとき、ふと辺りを見回しました。なんとＳＦＣが置いてあるのです。私は、
ピンときました。私は、「これに馴れていたから、あれを使うことが出来た」と、
推察しました。
私は、元来ゲーム機は道楽のために存在すると思いましたが、他の効果として
社会進出、集中力を養うことも出来ると言うことに気付きました。
彼はコンピュータ制御を自分のものに出来た背景に、ファミコンが影響してい
たのではないでしょうか。
私たちは、五体満足を当たり前のように感じています。しかし、中には、その
ような恩恵にあずかれなかった人もいます。
ゲーム機のもたらす影響は、どんな人に対しても大きいと思います。
みなさんの周りにも、話すことが困難な障害者の方々はおられると思いますが、
彼らを陰で支えているのが、人でありゲーム機であると思います。
これからも、暖かい手をさしのべて欲しいと思います。

July 14, 1996 K. Okusu

ゲームの効果

障害者とコンピュータの関係
◀【長崎県福江市・大楠和誠?才】……コンピュータ・ゲームがさまざまな疾病・疾患でリハビリに活用されているという話もよく聞きます。単に遊ぶだけでなく、こういったことに貢献できると考えると、ゲームの可能性はまだまだ広がりそうです

アナログ

アナログスティックで何をする？
▼【埼玉県春日部市・若松朋久19才】……アナログスティックでしかその楽しさが再現できないゲーム，なんていうのがでてきてほしいですね。『ナイツ』なんかはかなりいい線いってるかも

アナログスティックに何ができる？

ついに発売されましたＮＩＮＴＥＮＤＯ６４。もう既に買われた方も多いでしょうし、また店頭デモなどで実際に手に取られた方はもっと多いと思います。かく言う私もその一人でして、実際にプレイした時間は数分でしかないのですが、たったこれだけの時間で言いたいことがたくさん出てきたので、この文を書いています。本来、たった数分のプレイで評価を下してしまうということは、避けなければならないことです。しかしここでは、直感として感じたことが非常に大きかった、ということで御容赦願いたいと思います。

ここで書きたいことはアナログスティックについてです。Ｎ６４発表当初からこのハードの特徴として取り上げられていましたが、私はこれに疑問でした。ソフトが露出し始め、業界関係者のコメントが聞かれるようになってからも、まだ冷めた印象を持っていました。そして先日、実際に手にとってみて、自分の考えがいかに浅はかなものだったのかを思い知ったのです。

「アナログスティックに何ができる？」たくさんあるじゃないか！　何でこれにもっとはやく気がつかなかったのだろう！　Ｎ６４のコントローラーを握ってすぐにそう思いました。

アナログコントローラーはポリゴンというものがゲームに使えるようになってすぐに思いついて然るべきものだったのです。ポリゴンの長所は、言うまでもなく３Ｄ空間を表現できることです。従来の擬似３Ｄではない、本物の空間のような３Ｄ空間を作れることです。その空間は「１ブロック」などというようなコンピュータの単位によって表現されている空間ではありません。いうなれば「アナログ」によって表現されている空間です。しかし、出力（表示画面）がアナログでも入力（コントローラー）が「デジタル」では、結局のところそれは「見た目のアナログ」でしかなかったのです。

それでは、アナログスティックを使うとどんなことが表現できるのか。まず３Ｄの対戦格闘が挙げられます。従来の３Ｄ対戦格闘は見た目は３Ｄ空間でしたが、実際は自分と相手のライン上の戦いが主で、それに側転や横転起きなどといった付随的要素で３Ｄを表現しているにすぎませんでした。アナログスティックを使えば、どの方向にでも動くことができます。追いつめられて横へ横へと逃げたり、相手の側面を狙ってジャンプしたり、そんな自然なことができるようになるのです。

また、アナログスティックはアクション系のゲームばかりに機能するわけではありません。探索系のＲＰＧにも有効です。例えば、一つのＲＰＧの舞台を全てポリゴンで構成し、その中を自由に歩けるようにしたらどうでしょう。ダンジョンの中など範囲を限定すれば、決して実現できない話ではありません。これまでにもこのような発想で作られたゲームはありましたが、これがアナログで操作できるとなると、操作性は格段に上がるはずです。

アナログスティックの登場によって、３Ｄ空間を、小手先の変化にとどまらず、大胆に使うゲームが可能になったのは間違いないでしょう。これは、メーカーの力も試されることになります。今までと同じ発想では、ＣＤロムの大容量を使った他社のゲーム機にはかないません。これからのＮＩＮＴＥＮＤＯ６４の動き、大いに期待して見つめていきたいと思います。

これを書いたのが6/23だからなぁ。

若松朋久（19）

７月号の若松さんの意見「レバーって使いやすいですか？」を読ませていただきました。なるほどと思う反面、率直なところ僕の心証としてはジョイスティックの存在は「Ｙｅｓ」なので、何ゆえゲーセンの操作はスティックにゆだねられているのか考えてみたいと思います。

まずジョイスティックの根本的な構造を見てみると、これはひとつの「てこの原理」によって成り立っているといえます。てこは小さな力でより大きな力を得るための人間の知恵ですから、格闘ゲーなどで一生懸命キーを押して指にタコができるなんてことはなくて済むようになりました（これは昔ファミコン用コントローラーに５００円玉を貼りつけたり、十字キーの上にかぶせて使うスティックがあったことを思い出してみて下さい）。でも「てこ」が便利だからといってすべてのゲームにそれが該当するわけではなく、ここ最近隆盛のコマンド入力式の格ゲーにはプラスでも、家庭用機で隆盛のＲＰＧにはほとんど向かないといっていいでしょう（ＶＦ２アキラの鉄山靠はスティックなしではだいぶつらく、ＲＰＧをやるのにスティックではどこか大げさだし世界観にも合わないことが多い？）。こうしていくつか見ていってみると、どうやらスパッとやってスパッとやめるタイプのゲームは比較的ジョイスティックに向いてるような気がします（当社調べによる）。

で、ゲームセンターにはどういったタイプのゲームが多いかというと、みなさんご存じのようにアーケードには「インカム」という至上命題があるため、客の回転率の高い＝サッと始めてサッと終われるものが要求されるわけです。またゲームセンターは公共の場ですから、家でひとりでゲームをやる場合と違い様々なメンテナンスやクリーニングが必要になります。こうしたとき、家で長年使ったコントローラーとかを見てもらうと分かるのですが、溝に入っちゃってるんですよ、手アカが。こうなるとつまようじとかを使ってチマチマと掃除しなくてはならず、結構手間です。アーケードのコントローラーパネルは限りなく一体成形に近く、汚れも雑巾一枚で済むことが多いはずです。またいろいろな人が使うということから、多少乱暴に扱われてもビクともしないくらいの強度が必要とされるのは、極太パイプで構成される通勤列車の手すりの頑丈さをみても分かることでしょう。

このほか小っちゃい家庭用のコントーラーでは店のボリュームに欠けるとかいろんな要素があるのだろうけど、たぶんゲームセンターという歴史がスティックというものを慣習にしてきた部分があると思われます。それは格闘ゲーなどという複雑な操作系統とは無縁のインベーダーの時代から「ゲーセン＝ジョイスティック」の構図がいまの今まで誰も疑うことなく続いてきた結果でしょう。そうした意味で若松さんの言うゲーセンへのコントローラー導入という意見は近い将来実現可能かということはさておき、興味ある、斬新な見解であると思います。

やはり初代ストIIブームのときには波動拳が出せず台のスティックを呪わずにはいられなかった　　Ｓ．Ｆｕｊｉｍａ

レバー

ゲーム・センターの操作系がレバーなわけ
▲【東京都町田市・藤真しんいち22才】……すばやい動きを正確に入力するには，パッド型よりもスティック型のほうがいいんでしょうね。結果論ですが，スティック型だったからこそループレバーやトリガーボタンが生まれたとも考えられる……？

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に手を加える場合があります。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

'96年度「マイ・タウン・マップ・コンクール」の参加者募集!

マイ・タウン・マップ・コンクール実行委員会（委員長・坂元昂東京工業大学名誉教授）では，パソコンと通信ネットワークを活用し，私たちが住む町や村の暮らし，郷土自慢，文化財，料理，自然，歴史，産業などを表現する「生活地図づくり」コンクールの参加者を募集しています。

テーマは上記のような「生活情報」の範囲であればとくに制限はありません。参加人数や年令の制限もありません。パソコンのハードウエア，使用するソフトウエアの制限もないため，現在，みなさんが所有している機材で十分参加できます。

■参加方法：コンクールへの参加希望者は，電話またはFAXで，事務局に応募要項を請求してください。事務局から応募要項が返送されます。

■期間：1996年10月4日（金）まで。作品の応募締切も10月4日（金）必着。

■請求・問い合わせ先：〒104 東京都中央区銀座1-14-13 銀座東誠ビル　マイ・タウン・マップ・コンクール事務局　☎03-3563-0188／FAX03-3563-0184

■作品展示会：'96年11月30日（土）～12月6日（金），科学技術館4Fで展示予定。

セガマルチコントローラーキャンペーン実施中

セガサターン国内300万台突破記念として発売された「ナイツ（セガマルチコントローラー同梱・限定パック）」は初日20万本を完売しました。

セガ・エンタープライゼスでは，この限定パックを買えなかった人たちのために，「ナイツ」を購入したユーザーを対象に，『セガマルチコントローラー』（標準価格3,800円）を1,000円引きの2,800円で購入できる「セガマルチコントローラーキャンペーン」を実施中です。

期間は'96年8月20日まで。この機会を見逃す手はないぞ！

■問い合わせ先：セガ・エンタープライゼスお客様相談センター　☎0120-012235（月～金10:00～17:00，祝祭日を除く）

「単3リチウム電池」2本入り2セットを10名にプレゼント

パソコン，コンパクトカメラ，携帯電話，PHS，デジタルカメラ，MDなど，バッテリーとしての電池のニーズが高まってきました。そんな中，富士フイルム「単3リチウム電池」（2本組，メーカー希望小売価格800円）は，長寿命（アルカリ乾電池の約3倍），軽量（アルカリ乾電池の約2/3）として人気を博しています。

この「単3リチウム電池」をベーマガ読者10名に特別にプレゼントします。レジャー・シーズンのお供として活用してください。

■応募方法：官製ハガキに住所・氏名・職業（学校名）・年令・電話番号を記入して，下記まで応募してください。

■応募先：〒107 東京都港区赤坂6-4-17オークビル2F　富士フイルムバッテリー(株)「単3リチウム電池」プレゼント事務局　マイコンBASICマガジン係



■締め切り：'96年9月7日（土）当日消印有効

■発表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。

「ぷよサターン、ごぶさた～ん」キャンペーン!!

コンパイルでは，セガサターン版「ぷよぷよ通」の販売促進活動の一環として，「ぷよサターン，ごぶさた～ん」キャンペーンを展開中です。

内容は，セガサターン版「ぷよぷよ通」のパッケージに同封されているアンケートはがきを郵送した人の中から毎月抽選で100名（合計600名）に『ぷよサターン（カラー・バージョン）』（写真）がプレゼントされるというものです。



期間は'96年12月31日まで。

めざせ仙人!!キャンペーン実施中

富貴商会から発売中のアーケード・ゲーム「逆転!!パズル番長」（対戦落ちものパズル）の「めざせ仙人キャンペーン」が行なわれているのを知っていますか？

これは，ゲーム中の“うでだめし編（段位認定）モード”で“仙人”の段位を達成したプレイヤーに特製テレホン・カードをプレゼントするというもの。

めでたく“仙人”を達成した人は，画面に出るパスワードと住所，氏名，年令，プレイしたお店の名前を記入し，官製ハガキで下記まで送ってください。



▲「逆転!!パズル番長」

■応募先：〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F　富貴商会「仙人」係

■締め切り：先着300名限り

「DOOM」オリジナルテレホンカード プレゼントキャンペーン

ソフトバンクでは，9月30日までの期間中にプレイステーション版「DOOM」を購入した人の中から，抽選で500名に「DOOM」オリジナルテレホンカードをプレゼントするというキャンペーンを展開中です。

■応募方法：官製ハガキに「DOOM」のパッケージについているバーコード部分を貼り付け，住所，氏名，職業，電話番号を明記して下記まで送ってください。

■応募締切：9月30日（月）当日消印有効

■問い合わせ・応募先：〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）マルチメディア局「DOOMオリジナルテレカプレゼント係」

■問い合わせ先：☎03-5642-8146

■同時に，期間中購入者にその場でプレゼントする店頭キャンペーンも実施中（テレホンカードがなくなりしだい終了）。くわしくはお店で。

イベント情報

第34回アミューズメントマシンショー開催!

最新バーチャル・リアリティ・マシンなど3,000台一挙公開!

会場：千葉・幕張メッセ

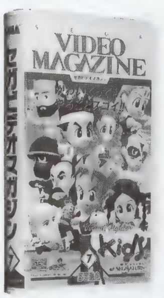
一般公開日：9月14日（第2土曜日）

入場料：中学生以上2,000円／小学生1,000円



ベーマガ おたのしみプレゼント 9

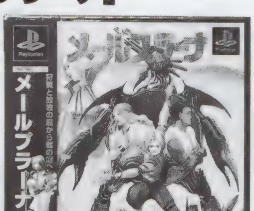
1 「セガビデオマガジン 1996 7月号」



「ナイツ」をはじめ「ラングリッサーⅢ」「ときめきメモリアル〜forever with you」など毎週毎週続々登場するセガサターンの新作情報が満載。今月の表紙は『バーチャファイター　キッズ』だ！

提供：セガ・エンタープライゼス　2名様

2 プレイステーション版「メールプラーナ」



よりよい草原を求めて絶えず移動する遊牧民が突如牧歌的な生活から思わぬ争いの場に！カードゲーム風のシステムを採用し，誰でも手軽に楽しめるSLG。

提供：ガスト　3名様

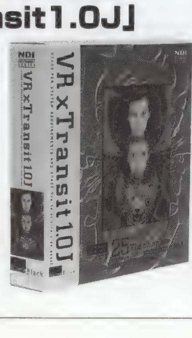
3 Windows95版（CD-ROM）「ザ・コンビニ 〜あの町を独占せよ」



コンビニの営業活動をまるごと再現した奥深いSLG。経営戦略から店頭での販売戦術までをオーナーとして体験！目標は30店舗の経営？それとも1,000万人集客？

提供：マスターピース　3名様

4 Windows3.1／95版「VR xTransit1.0J」



今月号60ページでも紹介している，モーフィングなどのビデオ・エフェクトを静止画や動画に加えられる画像編集ツール。

提供：日本電素工業　1名様

5 Windows3.1/95版「ダービーアナリスト」



中央競馬専用の予想ソフト。簡単なデータ入力で本命／穴馬を予想。熟練競馬ファン向け，自己予想機能つき。競馬の楽しみを倍増する実用情報を収録。的中率，回収率の高さで注目を集めている。

提供：ハイテックラボジャパン　5名様

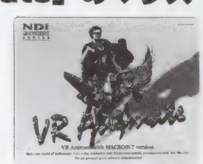
6 「逆転！！パズル番長」のテレホン・カード



ただいま実施中の『めざせ仙人キャンペーン』で「仙人」の段位達成者だけに贈られる特製テレカ。

提供：富貴商会　10名様

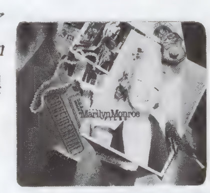
7 「VR Animate」のマウスパッド



Windows3.1／95版アニメーション作成ツール「VR Animate」(マクロス7のセル画データ付き，価格:14,800円) の特製マウスパッド

提供：日本電素工業　2名様

8 「マリリンモンローファイル」のマウスパッド



発売中のWindows3.1／95版（CD-ROM）「マリリンモンローファイル日本語版」。モンローの写真を使った特製マウスパッド。

提供：メディアクエスト　5名様

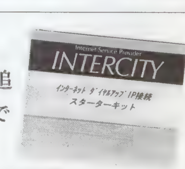
9 インターネット・プロバイダー「INTERCITY」のスターターキット

インターネット・サービス・プロバイダー「INTERCITY」への登録方法と，インターネットへ接続するための設定方法が詳細に書かれた小冊子。登録料金，登録月の基本料金（5時間の接続料金含む）が含まれています。

●アクセス・ポイントは大阪，神戸の2か所

●バックボーン1.5M快適なインターネットアクセス

●独自のホームページを追加料金なし，容量無制限で置ける



提供：データプラス　5名様

7月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

★『セガビデオマガジン1996　5月号』は岩手県陸前高田市・**清水　亮さん**ほか1名　★『テンション　キャラクター・マグネットバッジ』は大阪府吹田市・**久異宣洋さん**他4名　★『TEOもうひとつの地球』ぬいぐるみ（大）は岩手県岩手郡・**田村倫也さん**。（小）は兵庫県相生市・**坂田晋一さん**。テレカは千葉県茂原市・**石田淑恵さん**他4名。マウスパッドは群馬県藤岡市・**灰野　聡さん**他4名　★『メールプラーナ』ポスターは埼玉県川口市・**安達健一郎さん**他4名　★音楽CD『ガストSUPER COLLECTION』は新潟県北蒲原郡・**佐藤雅尚さん**他9名　★『ムーンライトソード』は静岡県富士宮市・**渡井洋介さん**他4名　★『スーファミターボ』＋『ソフト1本』のセットは東京都足立区・**参納大樹さん**他19名

＜スピーカ・モニタープレゼント＞

★ヤマハ『YST-M15』は京都市・**池内宏樹さん**他2名　★パナソニック『EABMPC70』は栃木市・**今衆和良さん**　★パナソニック『EABMPC50』は宮城県名取市・**佐藤亮さん**　★NMB『Concert Master』は鳥取県西伯郡・**金平　誠さん**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。

なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：9月7日　**発表**：11月号（10月8日発売）

ベーマガ読者へのお中元企画 PC-FXGAモニター大募集

毎月連載の「PC-FXGA」講座いかがですか？自分もプログラムなど挑戦してみたいけれど，ちょっぴりおこづかいが寂しいからPC-FXGAが買えないんだよなー…。そんな読者にベーマガ編集部がイキな（？）お中元モニタープレゼントだ！

ベーマガ読者なら，すぐにプログラムを打ち込みたいでしょう。そこで別売りの「GMAKERスターターキット」もセットにしてお届けします。さらに，プログラムを組むうえで，ソースを参考にできる「ん〜にゅ〜　PC-FXGAゲームが遊べる創れる本」の発売を記念して，これも付けちゃいます。みなさん，ふるって応募してくださいね。

■**募集人数**：5名

■**締め切り**：96年9月7日（当日消印有効）

■**募集要項**：官製ハガキに，以下の事項を記入のうえ，応募してください。

①住所②氏名（フリガナ）③年令④職業⑤電話番号⑥PC-FXGAを手に入れたらやりたいこと⑦お持ちの（FXGAを使用する）パソコン機種名と実装メモリ容量，周辺機器などの接続状況（何が接続されているか）

■**応募先**：マイコンBASICマガジン編集部「PC-FXGAモニター」係

■**当選者の発表**：マイコンBASICマガジン11月号（10月8日発売）

※当選された方は，後日使用レポートと，PC-FXGAを使用して創った作品（CGまたはゲーム）を提出していただきます。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

ゲーム	スコア	プレイヤー	店舗
カプコン スーパーパズルファイターIIX	445,360	MIZ神-ZZ㋕	アミューズメントスペースフジ(大阪)
テクモ 闘姫伝承エンジェルアイズ	2,519,700	MLK	モンキーハウス本館(福岡)
ナムコ ソウルエッジVer.II	2′48″06	KSM㊮	ゲームプラザコトブキ(埼玉)
SNK／ザウルス 神凰拳	1,681,400	Legion-XTC㋫㊯	アミューズメントスペースフジ(大阪)

スーパーパズルファイターIIX
ノーマルジェムを四角形になるようにつなげてパワージェムをつくろう。そしてこのパワージェムをからめた大連鎖のパターンをつくれば，高いボーナス点が得られる。また，6人目を倒した時点である条件を満たしていると……。

闘姫伝承エンジェルアイズ
ホーミングジャンプを使って飛び込み攻撃からの連続技をみつけだそう。ホーミングジャンプを使うことにより，空中で技を2回出すことができるため，連続技のヒット数が増え，ボーナス得点が多く入る。また，10ヒット以上の連続技を入れると…。

ソウルエッジVer.II
『ソウルエッジ』のマイナー・チェンジ版である『ver. II』が登場!!集計も開始。変更点は，各キャラごとに技が増えたことと，CPU戦の難易度が少し上がったこと。そのため，新バージョンでは，新たなCPU戦のパターンを考え直さなくてはいけないぞ。

神凰拳
空中連続技や打撃攻撃に対する受け身があったり，画面下のゲージをためてからコマンドを入れると手に入るアイテムによって特殊な必殺技を使うことができるなど，システムがとても凝っている。ただそれらを使いこなすまでがちょっと大変。

『デカスリート』集計開始！

今月の注目ゲームのトップはカプコンのアクション・パズル**『スーパーパズルファイターII X』**。『ストリートファイターZERO2』と『ヴァンパイアハンター』から8キャラがパズルで勝負。キャラ別集計の予定はないが，使用キャラ別に見ると『ストZERO2』のキャラのほうが申請数が多かった。クリアは比較的簡単で，申請したほとんどのお店がクリア達成している。でもスコア稼ぎをしないと話がはじまらないのがチャレハイ。40万点台のプレイヤーは，わずか2人だけだった。

『ソウルエッジ』はVer. IIが登場。このゲームは，前バージョンとわけての集計とする。前バージョンより今回のバージョンのほうが，難易度は高く，タイム・アタックは手こずりそうだ。

続いて今月の一番人気**『デカスリート』**。今月から競技別での集計を開始。「100m走」，「走り幅跳び」，「走り高跳び」，「棒高跳び」は，それぞれ複数のお店でトップ達成。「総合得点」の集計は確認が困難なため集計対象外とする。また，来月から集計を予定しているコナミの**『ハイパーアスリート』**もそうなのだが，この種のタイプは“連射装置の使用”，“ボタンをレバー等に変える改造”は一切禁止とする（ボタンを複数はOK！）。

『戦国ブレード』は“こより”と“ユーニス”でクリア達成。これで残すは3キャラとなった。ぜひともがんばってクリアしてほしい。

『ストリートファイターZERO2』は予想どおり扇ヶ丘レジャーセンターが強さを発揮。中でもISD氏は，5冠達成。扇ヶ丘の強さにはいつもいつも脱帽だ。

『ニンジャマスターズ〜覇王忍法帖』は超タイムアタック・モードが発覚したため急激にタイムが縮まった。このモードも合わせて集計するのでよろしく。『ナムコクラシックコレクションVOL.2』は「ラリーX」でのカンストが全国2店で達成された。

最後に，先月の**『ニンジャマスターズ』**はPLAY CITY NASAのAXIOM-DEN氏がトップでした。集計ミスをお詫びして訂正致します。

（押田隆太，宮崎良太）

■デカスリート（セガ）

競　技	スコア	スコアラー	店　名
100m走	9"12	SKM-地上絵(委) ミサイルシューマッハ	全国2店にて達成
走り幅跳び	9.46m	MASA！ ロッキー	全国2店にて達成
砲丸投げ	26.10m	☆CAT'S-邦昭	アイリン夢空間（岐阜）
走り高跳び	2.60m	———	全国13店にて達成
400m走	41"01	LKR	ジョイフルランド下井草＆江古田（東京）
110mハードル	11"97	SKM-地上絵(委)	ゲームセンターニュースター（三重）
円盤投げ	82.53m	GEKI(ぶ)(ぬ)	GAME'9 WiLL（京都）
棒高跳び	6.30m	———	全国9店にて達成
槍投げ	97.61m	HQM-"TMR" たこまる	サンテック新端橋店（愛知）
1500m走	3'16"95	MASA！	チャレンジバンバン（愛媛）

■戦国ブレード（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
こより	1,964,600	DBL-らじあめ㊥	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
天外	1,689,300（2周目6面）	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ハガネ	2,158,000	EC▲-ATC-N.F	ゲームコーナーフジ（東京）
翔丸	1,583,600（2周目6面）	ILG-でんすけ	ゲームセンターポパイ（東京）
ユーニス	2,017,800	AKA	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）

■セクシーパロディウス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
イワン	6,578,800	VMT-ABU	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
マンボ	6,471,100	H.M	オレンジペコ（愛知）
こいつ	7,004,000	京城	ジョイフルランド下井草＆江古田（東京）
オプション	6,687,800	ZKB-RIT8段	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
シューティングスター	6,487,600	SIT-M.K	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ダルシム	1,985,100	MLK	サブカルチュア（福岡）
キャミィ	2,126,100	G.M.C.ZFC. URA(ぱ)(り)	ゲームコーナーフジ（東京）
バルログ	2,082,000	MJO-IZA	ゲームセンターコパIII（神奈川）
サガット	2,209,200	G.M.C.ZFC. URA(ぱ)(り)	ゲームコーナーフジ（東京）

■ストリートファイターZERO2（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
リュウ	3,529,300	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ケン	3,439,600	EXC-GDS-S.O!!	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
アドン	3,336,400	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
バーディー	2,596,400	叱られたみーちゃん	チャレンジバンバン（愛媛）
ガイ	3,454,100	T.Clue-RIK	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ローズ	3,341,600	T.Clue-KOS	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ベガ	3,155,100	T.Clue-KOS	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ゴウキ	3,466,100	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ダン	2,912,400	勝山協食	チャレンジバンバン（愛媛）
ダルシム	3,044,100	NARK	GAME's WiLL（京都）
ザンギエフ	2,740,700	EXC-GDS-S.O!!	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
元	3,302,100	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ロレント	3,058,200	DDT-ガイは死ね目指せ全国デビュー	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
さくら	3,474,800	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

■ストリートファイターZERO（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ケン	4,068,500	GDS-ATC-まさし	サブカルチュア（福岡）
アドン	3,465,700	アイドル雀士GYO♡	GAME's WiLL（京都）

■ヴァンパイア ハンター（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ガロン	3,068,200	Tiny-MNR-DIL	GAME's DRAGON（京都）
レイレイ	2,632,600	MOL-パブロフの犬	ゲームインパートナー（千葉）
モリガン	6,600,200	名古屋は丸様最高伝説!!はやくくれ♡	ゲームプラザニュー日の出（長野）
ビシャモン	2,400,900	MOL-IR$_2$C-冷笑	ゲームインパートナー（千葉）
サスカッチ	2,151,500	ペコ①	タウンスポットプレイランド（大阪）

■餓狼伝説（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
テリー・ボガード	760,700	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
ジョー・ヒガシ	3,156,800	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
ラストブロンクス東京番外地（セガ）	3'57"28	ZST	ZEST（北海道）
ダンクマニア（ナムコ）	242	NEZ-GYO	ゲームプラザミッキー（広島）
ニンジャマスターズ～覇王忍法帖（SNK/ADK）	2'03"05	魔B党-K.O 1日じゃこんなもん	プレイシティ24（北海道）
ソニック・ザ・ファイターズ（セガ）	2'16"97	SAN(ふ)	ゲームスポットパスカル（岡山）
ストームブレード（ビスコ）	4,771,280	ダメ人間共同体1号	アミューズメントスペースフジ（大阪）
ガンブレードNY（セガ）	73,108	DJ-V't	アップル（ママ・トップ）（静岡）
サイキックフォース（タイトー）	1'46"36	BRK-BENじょ	プレイタウンYOU＆YOU町田店（東京）
ゼビウス3D/G（ナムコ）	7,065,540	GDS-OOT	サブカルチュア（福岡）
バブルメモリーズ〈物語モード〉（タイトー）	31,609,280	CYCLONE-KTL-KIW	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ナムコクラシックコレクションVol.2〈ラリーX・アレンジ〉（ナムコ）	999,990＋α	咆哮野郎-まJU RCA-YMT	全国2店にて達成
電脳戦機バーチャロン（セガ）	2'02"16	バーチャ・ロン丸井	ゲームコーナーフジ（東京）
タイムクライシス〈ストーリーモード〉（ナムコ）	10'12"37	咆哮野郎-まJU	チャレンジャー関大前店（大阪）
D&D®シャドーオーバーミスタラ（カプコン）	4,138,940	NOZ	ゲームランド（プラス1合同集計）（愛知）
ぱずり（メトロ）	3,102,800	F.Kモリソヴァ(よ)	プレイタウンYOU＆YOU町田店（東京）
鉄拳2 Ver.B〈アーマーキング〉（ナムコ）	1'21"28	最近かなりふぬけ	トミームナコ（群馬）
レイブレーサー〈上級T.T.〉（ナムコ）	2'28"932	EGN-OWA	アイリン夢空間（岐阜）
首領蜂〈タイプA〉（アトラス/CAVE）	58,447,180	LAOS-長田仙人	GAME's WiLL（京都）
ススメ!!マイルスマイル（富貴商会）	3,867,980	清水君どうもね ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
首都高REDZONE（ジャレコ）	3'25"28	CYR-PTY-レッドレーサーⓃ	プレイタウンYOU＆YOU町田店（東京）
パズルボブル（SNK/タイトー）	56,489,570	当店開祖㊗氏に捧ぐ SOLID-S.S.	サンテック新端橋店（愛知）
豪血寺一族〈破鳥才蔵〉（アトラス）	1,506,600	ATF-ヤング	トミームナコ（群馬）
X-MEN〈4Pバージョン〉（コナミ）	2,002	Rai	ゲームコーナーフジ（東京）

プレイシティキャロット室蘭店　北海道

室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,277,200	いわし	ALL　P×10
ソニックザファイターズ	4′54″48	!!!	BARK使用
ソウルエッジ Ver.II	5′07″52	KMR	タキ使用
サイキックフォース	4′20″76	GOS-Y	キース使用

ゲームセンターワンコイン　秋田

秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
神凰拳（孫悟空）	542,900	A.S	ALL
神凰拳（チチネネ）	449,700	ひで	ALL
ニンジャマスターズ（カスミ）	5′41″46	あおい紫	ALL
ニンジャマスターズ（カラス）	6′00″33	Happy Dog	ALL
ニンジャマスターズ（サスケ）	6′04″66	Y.K（5分台見えた）	ALL
ニンジャマスターズ（カムイ）	7′06″53	Y.K（綾波レイが一番）	ALL
ニンジャマスターズ（ナツメ）	7′24″64	Happy Dog	ALL
スーパーパズルファイターIIX	242,780	M.T	豪鬼まで モリガン使用
バトルガレッガ	8,604,130	綾波教信者・犬	6面 ガイン使用
バトルガレッガ	5,847,140	BOR	5面ワイルド スネイル使用

ゲームプラザニュー日の出　長野

上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX（ケン）	290,000		ALL、ノーマルモード
闘姫伝承（ライヤ）	1,304,900	DOG	ALL
ストリートファイターZERO2（さくら）	2,800,300	DYB-リオ	ALL　(連)(必) チンカス
★ヴァンパイアハンター（モリガン）	6,600,200	名古屋はに丸様最高伝説!!はやくくれ	ALL 手抜き(連)(同)(必)
ゼビウス 3,881,360	DYB-リオ	AREA5 幸福の青い鳥	
デカスリート（走り幅跳び）	9.31m	K.I.Dd	O.S.A
デカスリート（砲丸投げ）	25.53m	K.I.Dd	R.U.S
デカスリート（400m走）	43.80S	K.I.Dd	R.U.S
デカスリート（円盤投げ）	82.39m	K.I.Dd	G.B.R
デカスリート（槍投げ）	97.42m	K.I.Dd	G.B.R

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	8,903,910	吉村聡	ALL G・バット
戦国ブレード（ユーニス）	1,280,400	YMF	33637
スーパーパズルファイターIIX	314,680	TAG	ALL ノーマルモード
ニンジャマスターズ（サスケ）	7′56″18	TTC	ALL
鉄拳2　VerB（ポール）	1′35″18	KRL-バイキン	ALL
D&D2	3,779,916	A8730	ALL シーフ使用
ゼビウス3D/G	1,459,160	ABA-ジタン	4面まで
デカスリート（走り高跳び）	2.56m	・・J	
デカスリート（110mハードル）	12″64	・・J	
デカスリート（砲丸投げ）	26.04m	S.Y	

プレイゾーンJack&Betty山大前店　山形

山形市東原町1-2-13　☎0236-25-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	3,378,769	ZAO-HIR	エルフ
19XX（ライトニング）	12,704,900	AGT-"ポペ～" -FJK	ALL
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,071,200	AJA	
ストリートファイターZERO2（ダン）	1,658,600	穴ウメ2号	
ソウルエッジ．VerII	3′53″80	AGT-"油風呂" -FJK	ヴォルド
奇々怪界	5,687,790	カトゥー	33610
ストリートファイターIIターボ	1,503,300	吉田兄	ALL ザンギ爪×1
グラディウスII	2,713,600	WCJ-KUS	5-4、Dタイプ、F.F
ロードランナー3	6,930,600	ZAO-HIR	7周目（190面）
ガイアポリス	10,361	NIS-"マスタケオ"-AND男	エーレ

プレイシティキャロット松本店　長野

松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード（マリオン）	2,106,300	KSC-TAD	ALL　(連) 1周111万
マジカルドロップ2（ひたすらモード）	9,999,999＋α	M.M	レベル55 54で達成
戦国ブレード（アイン）	1,297,600	KSC-KLM	2-4　(連) その他ルート
戦国ブレード（こより）	902,700	KSC-TAD	2-1　(連) ボスゴリ押し
デカスリート（棒高飛び）	6m26cm	Faddy-REI	カール
☆デカスリート（走り高飛び）	2m60cm	Faddy-REI	カール
サイキックフォース（バーン）	3′54″16	SJC-Tomo	ALL
ナイツオブザラウンド（ランスロット）	471,930	B-T.F	ALL 2UPで強引
セクシーパロディウス（ビッグバイパー）	2,206,700	KSC-TAD	ALL　(連)

ZEST　北海道

札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,467,900	GHQ	
ストリートファイターZERO2（さくら）	2,411,000	ZAP	
ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,305,600	AHO攻め名前替えました	
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,203,000	LSD	
ストリートファイターZERO2（ロレント）	1,937,700	SUPER-X	
スーパーパズルファイターIIX（モリガン）	291,060	AIE	
スーパーパズルファイターIIX（ケン）	289,870	JFK	
★ラストブロンクス（LISA）	3′57″28	ZST	
ソニックザファイターズ（FANG）	3′53″01	ZST	
ニンジャマスターズ（ナツメ）	5′17″77	AIF	

ゲームタウンABC　宮城

仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース	2′30″83	MOR	ALLキース ノーミス
サイキックフォース	4′24″73	GSG	ALLゲンマ ノーミス
サイキックフォース	4′57″83	GSE	ALLエミリオ ノーミス
サイキックフォース	5′53″60	ZAT	ALLウォン
ゼビウス3D/G	3,987,360	MDS-D夫	R-FINAL　(連)
デカスリート（リック・ブレイド）	12,639	M.J.A	
デカスリート（ロビン・バンクス）	12,393	M.J.A	
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,588,700	明	ALL P×13
ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,370,500	LUK	真豪鬼に敗北 P×11
ストリートファイターZERO2（ザンギ）	2,326,200	戊里スパ王	ALL P×10

プラボ赤坂　東京

港区赤坂4-2-6 グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ケン）	1,952,800	KO1	ALL
バーチャロン	4′43″16	YMO	ALL テムジン
戦国ブレード（翔丸）	584,400	SKL	連付
セクシーパロディウス（シューティングスター）	1,193,500	G.M	ALL
ゼビウス　3D/G	1,380,550	N.S	5面

プレイシティ24　北海道

旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ニンジャマスターズ（ゴエモン）	3′44″58	魔B党-K.O	ALL　(連) ノーマル
★ニンジャマスターズ（ゴエモン）	2′03″05	魔B党-K.O 1日じゃこんなもん	ALL　(連) 超TAモード
ニンジャマスターズ（サスケ）	4′11″70	あごう	ALL　(連) ノーマル
ニンジャマスターズ（サスケ）	2′21″51	あごう	ALL　(連) 超TAモード
ニンジャマスターズ（ナツメ）	2′35″04	真レロレロ党相談役 元祖SAM総本山	ALL　(連) 超TAモード
ソウルエッジverII（ヴォルド）	3′10″76	ニンマスからの造反者AMP	ALL 2本負け
ソウルエッジverII（ソン・ミナ）	2′57″16	魔B党-K.O	ALL
ソウルエッジverII（タキ）	3′53″39	SHADOW	ALL
ソウルエッジverII（ロック）	6′43″56	ロックでなし	ALL
ラストブロンクス（ナギ）	ラスボス	ヨサクじゃなくてユウサクだよ大阪！	入荷してます

プレイシティキャロット長岡店　新潟

長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,546,700	Y.K.	ALL 美術原　愛
飛翔鮫	10,000,000＋α	某S氏	18-1で 5機設定
セクシーパロディウス（こいつ）	5,853,800	ZARD	ALL
ナムコクラシックコレクションVOL.2（ラリーX）	240,360	ZARD	15面 アレンジ
ナムコクラシックコレクションVOL.2（ディグダグ）	1,284,750	ZARD	ALL アレンジ
ゼビウス　3D/G	3,735,530	ZARD	7面ボス

ゲームセンターポパイ　東京

足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（1500m走）	3.17.58S	MOL-FMK-SAI	ロシア使用 連無
デカスリート（走り幅跳び）	9.42m	MOL-FNK-SAI	ドイツ使用 連無
デカスリート（TOTAL）	12,767	NPA-LAC-HERO	イギリス使用 連無
ゼビウス3D/G	5,327,360	CIY	7面　連付
★戦国ブレード（翔丸）	1,583,600	ILG-でんすけ	2-6　連付
バトルガレッガ	11,156,990	BATTU	7面 ミヤモト
19XX（ライトニング）	14,620,400	KBT-KYN	ALL　連付 残×2
闘姫伝承（マリー＆キング）	2,037,000	MOL-カトル	ALL
ストームブレード	4,510,520	MOL-ZAR	2周ALL 連付　Mig-29
ストームブレード	3,018,320	MOL-FNK-SAI	2-6 連付 零式

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道

旭川市大町1条3丁目14番オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース	3′20″06	C&A	ALL キース
サイキックフォース	3′10″86	C&A	ALL バーン
ニンジャマスターズ（サスケ）	6′12″23	アシュラ	ALL
ニンジャマスターズ（ナツメ）	5′21″21	MARS. REI	ALL
鉄拳2　Ver.B（ニーナ）	1′21″21	ZZZ	ALL
戦国ブレード（アイン）	980,900	脚フェチ1号 マスさん	2-1 (連)
戦国ブレード（ハガス）	1,049,000	ニッケルクロム モリブデン-KDO	2-2 (連)
バーチャロン	8′06″68	ARSHUROT	ALLチムジン 2本設定
バーチャファイターキッズ	2′30″26	NOB.T	ALL ラウ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,474,600	笛鳴「エトロピア」那亜沙	ALL 朝日奈

プレイランド長岡駅前店　新潟

長岡市城内町2-3-12イトーヨーカドー長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX	13,923,100	本当にしゃれにならないROU	ALL　S×7 残×4B×3
ストリートファイターZERO2（ローズ）	3,272,200	MCK	ALL パ×13
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,033,700	NAL-NED	ALL オールパ
ストリートファイターZERO2（サガット）	2,777,400	NAL-NED	ALL
バトルガレッガ	5,251,970	長月"玉砕"フォース	6面ゴールデバット使用
セクシーパロディウス	1,128,300	長月"特攻"フォース	6面マニュアル こいつ
ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,005,900	OLP（しょかつりょーもーめー）	ALL
ストリートファイターZERO2（春麗）	863,100	あなたの　たけさま	旧コスチューム（赤）使用
ストリートファイターZERO2（さくら）	83,000	ドリスペッ	
ストリートファイターZERO2（ケン）	3,100	めそ	

ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★戦国ブレード（ハガネ）	2,158,000	EC▲-ATC-N.F	ALL　(連)1周 116.8万
★バーチャロン	2′02″16	バーチャ・ローン丸井	ALL　ライデン EX-S
★スーパーストリートファイターII（サガット）	2,209,200	G.M.C.ZFC.URA (パ)(リ)	ALL　パ爪3 R35　(連)
★スーパーストリートファイターII（キャミィ）	2,126,100	G.M.C.ZFC.URA (パ)(リ)	ALL　(連)爪3 R37P23
★餓狼伝説（ジョー・東）	3,156,800	剣匠イザナム	P9　D34 R58　ALL　(連)(同)
★餓狼伝説（テリー）	760,700	剣匠イザナム	P14D40 R64　ALL　(連)(同)
★X-MEN	2,002	Rai	ALL　ストーム 4Pver
ワールドヒーローズ2　JET（エリック）	252	剣匠イザナム	ALL　(連)
ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,063,200	G.M	ALL　P16
ダンジョンズ＆ドラゴンズ（ファイター）	3,204,579	黒パン大王	ALL　(連)

チャレハイ通信

●プレイゾーンJack&Betty山大前店（山形）
★当店では毎週各種大会を行なっています（『VF2.1』『ZERO2』『ハンター』『ビリヤード』等）。我こそは！という人，ぜひ御来店ください。また，レゲーにも力が入っており，現在『奇々怪々』『ロンパーズ』『恋のほっとロック』『ザグレートラグタイムショー』などが稼働中です。

●ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
★NPA-LAC-HERO氏，MIZ神-ZZ氏，GEKIぬ氏御来店ありがとうございました。
ZAC-Ristar

●ゲームインパートナー（千葉）
★ユング氏来店ありがとうございました。また来てください。

●PC巣鴨店（東京）
★☆デカスリート（走り高跳び）／2m60／T&I-KOT

●荏原ゲームコーナー（東京）
★☆デカスリート（走り高跳び）／2m60／EGC-てる君

●プレイアイシー鶴巻店（神奈川）

東京レジャーランド小岩店　東京

江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2(ローズ)	2,431,700	GSM-亀	ALL P×10 R×18連必付
ストリートファイターZERO2(リュウ)	2,715,000	GSM-亀	ALL P×13 R×18連必付
ストリートファイターZERO2(ゴウキ)	2,650,100	GSM-亀	ALL P×14 R×19連必付
セガラリーチャンピオンシップ	2′26″72	ざるはま(連) 隊長 プラクティス中級	ランチャMT 完走
セガラリーチャンピオンシップ	3′15″27	ざるはま(連) 隊長 チャンピオンシップ	ランチャMT コマンド未使
もうじゃ(もくもくモード)	3,218,320	荒木信行	LV.99
ストームブレード	3,445,040	OMK-ホンコン太郎 白	ALLミグ29連付
D&D2	3,276,876	岡村昌幸	ALL

荏原ゲームコーナー　東京

品川区旗の台3-12-3　J・BOX1F　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
神凰拳	1,318,000	EGC-(神)STR	ALL (連)(必) びんてん使用
神凰拳	1,059,200	EGC-(神)STR	ALL (連)(必) チチネネ使用
神凰拳	1,031,500	EGC-(神)POW様	ALL (連)(必) スサノオ使用
ソニック・ザ・ファイターズ	3′42″33	EGC-(神)STR	ALL ファング使用
デカスリート(総合得点)	12,817	EGC-てる君	ALL ロシア使用
デカスリート(走り幅跳び)	9.45m	EGC-てる君	ドイツ使用
デカスリート(砲丸投げ)	25.64m	JAG-WOP	イギリス使用
デカスリート(400m走)	41.99秒	EGC-てる君	ロシア使用
デカスリート(110mハードル)	12.34秒	EGC-てる君	?
デカスリート(円盤投げ)	81.93m	EGC-てる君	ロシア使用

プレイスポット すーるぽん　東京

渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート(100m走)	9.21S	POW様	中国使用 ※改造一切無し
☆デカスリート(高跳び)	2.60m	POW様 ムッシュかまやつ	ドイツ使用
デカスリート(砲丸投げ)	25.88m	さとう珠緒で072 ムッシュかまやつ	イギリス使用 43°
デカスリート(110mハードル)	12.16S	POW様	ジャマイカ使用
バーチャロン	2′08″37	Hanakoの夫を只今募集中です (て)	ALL RAIDEN
バーチャロン	2′09″61	JAG-MIYA	ALL RAIDEN
ストリートファイターZERO2(リュウ)	3,453,200	PTY-PYO	ALL P×18 (連)付
バトルガレッガ	11,501,050	DBL-ごろたん	ALL 残1 ミヤモト
バトルガレッガ	13,381,790	NGT-キャサ夫	ALL 残0 ワイルドスネイル
インディー500	2′25″394	DBB	中級 6MT

ICチェーン千歳船橋＆経堂店　東京

世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス(ビックバイパー)	2,507,500	オパオパ広報部長	ALL 連付 船橋店
ニンジャマスターズ(カムイ)	6′15″84	JDH	ALL 経堂店
ゼビウス3D/G	1,037,530	Y.I	エリア4 経堂店
雷電DX	1,231,310	英	上級コース 連付 経堂店
ゼビウス	2,039,100	オパオパ広報部長	7-14 船橋店

ICサービス砧＆狛江店　東京

世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO 2(ケン)	2,086,400	OMI	ALL 砧店
ストリートファイターZERO 2(ゴウキ)	1,989,400	NOM	真豪鬼まで P×10 狛江店
ストリートファイターZERO 2(ロレント)	1,638,400	SHU	真豪鬼まで P×5 狛江店
ソウルエッジVerII(ミナ)	8′51″03	emu	狛江店
ハイパーアスリート(中国)	15,628	TKN	狛江店
デカスリート(カール・ヴァイン)	10,072	Y.A	砧店
進め対戦パズルだま	74,400	K.D	沢田まゆ 狛江店

ジョイフルランド下井草＆江古田　東京

杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス(こいつ)	7,004,000	京城	ALL (連)
戦国ブレード(ユーニス)	2,041,600	AKA	2-7(連)
闘姫伝承(H、スター)	2,273,900	3本落ち、45000ボーナス落ち	ALL (連)
バトルガレッガ	13,703,720	星白金-KIS	ALL (連) ボーンナム
バトルガレッガ	13,654,500	YGA-IBA屋	ALL (連) ミヤモト
バトルガレッガ	13,442,100	よーじ	ALL (連) ワイルドスネイル
バトルガレッガ	11,781,750	よーじ	ALL (連) チッタ
★デカスリート(400m)	41″01	LKR	リゲル使用
テカスリート(砲丸投げ)	26m02	RIK	アフロ使用
デカスリート(トータルスコア)	12963	LKR	1コイン ALL リゲル

プレイシティキャロット巣鴨店　東京

豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1、B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★戦国ブレード(こより)	1,964,600	DBL-らじあめ	ALL 連付 1周105万
★戦国ブレード(天外)	1,689,300	DAB.S	2-6 連付
★セクシーパロディウス(オプション)	6,687,800	ZKB-RIT8段	ALL 連付 ノーミス
☆ナムコクラッシックコレクションVol2(ラリーX)	999,990＋α	RCA-YMT	ALL 残6 SP(ノ)アレンジ
バブルメモリーズ	28,127,040	ATF-ROD	ALLストーリー ノーマル
スーパーパズルファイターIIX	424,810	NGP-AMP	ALL リュウ使用
闘姫伝承 エンジェルアイズ	1,950,500	Kael-soft	ALL(ノ) ミステリアス
オーバートップ	3′18″50	大場 突風	1コイン ALL
ビクトリーラップ(上級コース)	2′11″73	MAC	
ストームブレード	3,922,080	GKK-大場 突風	2周ALL M-29使用

プレイシティキャロット一橋学園店　東京

小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート(砲丸投げ)	26m06	しゅんた	エゲレス人
デカスリート(走り幅飛び)	9m44	JFF	ドイツ人
デカスリート(400m)	43″28	TEN	中国女
デカスリート(110mハードル)	12″57	K.K	イギリス人
デカスリート(円盤投げ)	82m15	や〜まのすわん	イギリス人
ラストブロンクス	4′43″58	しゅんた	ALL ヨーコ
スーパーパズルファイターIIX	321,430	CHAIR	ALLノーマル さくら
ダンクマニア	228	しゅんた ダンコンは103点	ALL ヒューストン
ガンブレードNY(スコアアタック)	137,544	(す)	ALL (連) 夜コース
ゼビウス3D/G	5,333,790	LOUD	ALL (連) 旗2赤3ドラ

プレイシティキャロット花小金井店　東京

小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート(100m走)	9″55	ELP	
デカスリート(砲丸投げ)	25,78m	H.H	
デカスリート(400m走)	43″15	LT	
デカスリート(幅跳び)	9.42m	JFK	
デカスリート(高跳び)	2.56m	-k-	
デカスリート(110mハードル)	12″86	CCC	
デカスリート(円盤投げ)	81.53m	TAN	
デカスリート(棒高跳び)	6.20m	TAN	
デカスリート(槍投げ)	97.28m	TAN	
ガンバレット(激ムズ)	174,268	MOG	2ミスALL

プレイタウンYou&You町田店　東京

町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX	308,810	PIA-TKU	ALL リュウ
デカスリート(100m走)	9.18s	F・K-モリソヴァ(よ)	中国
☆デカスリート(走り高跳び)	2m60cm	F・K-モリソヴァ(よ)	ドイツ
デカスリート(400m走)	42.32s	F・K-モリソヴァ(よ)	イギリス
デカスリート(110mハードル)	12.00s	F・K-モリソヴァ(よ)	ドイツ
☆デカスリート(棒高跳び)	6m30cm	F・K-モリソヴァ(よ)	イギリス
★サイキックフォース	1′46″36	BRK-BENじょ	ALL キース
ストリートファイターZERO2(ザンギエフ)	2,611,500	瑪羅門	ALL(連)
★ぱづり	3,102,800	F・K-モリソヴァ(よ)	ALL
★首都高REDZONE	3′25″28	CYR-PTY-レッドレーサー(N)	ALL MT

ゲームプラザ　ニューヨーク　神奈川

鎌倉市大船1-22-26　2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX	399,380	PIS-ZNK(リュウ)	ALL ノーマル
ストリートファイターZERO2(ソドム)	2,298,000	X-JAPAN(ソドム)	ALL
ストリートファイターZERO2(ゴウキ)	2,281,400	拓！(ゴウキ)	ALL
バトルガレッガ	13,004,850	早坂(ミヤモト)	ALL(残0) ミヤモト
19XX(震電)	16,653,700	EPISTEMER(震電)	ALL(残5)
マジカルドロップ2	3,722,620	天文部	ひたすらモードかんたん
パズルボブル2	236,808,760	Y.Y	ALL
バーチャロン	2′55″86	さるまる(ライデン)	ALL
サイキックフォース	2′49″30	睦部 時貞(ウォン)	ALL
スーパーパズルファイターIIX	305,720	辻(モリガン)	ALL

ゲーム倶楽部大船店　神奈川

鎌倉市大船1-23-7　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★戦国ブレード(ユーニス)	2,017,800	AKA	ALL 初クリア残1
戦国ブレード(アイン)	1,267,900	STG-スパコーン	33637
戦国ブレード(翔丸)	1,149,600	STG-サル-カロリーメイトで7日間	33636
★セクシーパロディウス(イワン)	6,578,800	VMT-ABU	ALL 1周 197万
★セクシーパロディウス(シューティングスター)	6,487,600	SIT-M・K	ALL 1周 182万
バトルガレッガ	12,159,100	ECM-FISCHER	ALL チッタ
バトルガレッガ	13,470,930	ECM-SSI-S・I	ALL ボーンナム
バトルガレッガ	12,723,050	ATF-KEN	ALL G・バット
バトルガレッガ	12,379,170	STG-PSY-ロン毛	ALL ミヤモト
サイキックフォース	2′42″63	睦部時貞	ALL ウォン

ゲームセンターコパIII　神奈川

秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーストリートファイターII(バルログ)	2,082,000	MJO-IZA	ノーマルALL (連) (必) D×3
★ぷよぷよ通	910,885	PIS-CKN	ノーマルALL (B)=965
スーパーパズルファイターIIX(リュウ)	343,180	KMC-TEM	ノーマルALL ノーマルコース
デカスリート(USA)	12,847	KMC-TEM	ノーマルALL (連)
バトルガレッカ(ワイルドスネイル)	11,395,610	ウーキーMST	ノーマルALL 残×2

プレイアイシー鶴巻店　神奈川

秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビクトリーラップ(テクニカル上級)	2′16″26	Dt 中村	完走
ビクトリーラップ(テクニカル初級)	2′18″73	マスタ吉	完走
デカスリート	12,734	峰	ALL ドイツ
ハイパーアスリート	13,368	TOM	ALL
ゼビウス 3D/G	1,047,180	Dt 中村	R-3
ナムコクラッシックコレクションVOL2(パックマン)	611,650	Dt 中村	5・3 アレンジ
サイキックフォース	5′28″26	Dt 中村	ALL バーン
バブルメモリーズ	15,611,940	WERDNA	R-61
上海 万里の長城	406,050	中山	R-17 北京

ゲームインパートナー　千葉

松戸市上本郷908-3　☎0473-66-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2(ファイター)	3,297,885	Jey&Tee	ALL
★ヴァンパイアハンター(レイレイ)	2,632,600	MOL-パブロフの犬	ALL(P)×18 連付
★ヴァンパイアハンター(ビシャモン)	2,400,900	MOL-IR2C-冷笑	ALL(P)×14 連付
バトルガレッガ(G.バット)	10,304,490	MOL-FNK-売-S・A	ST-7 連なし
セクシーパロディウス(マンボ)	6,408,800	ユング	ALL 連付 1周179万
スカルファング(オートモード)	18,552,300	MOL-ZVR	ALL 連付 (P)×5
ゼビウス3D/G	4,362,980	CIY	ST-6 連付
パズルボブル2X	101,865,180	SXXXC-ビイム	ALL

★当店では，『デカスリート』，『ハイパーアスリート』の種目別ハイスコアーを掲載しています。腕自慢，体力自慢の人，どうぞ御来店お待ち申しております。

●ゲームプラザニューヨーク－（神奈川）

★『ラストブロンクス』，『スーパーパズルファイターIIX』と新作を続々入荷。新旧ゲームともオール50円！ビリヤードもあるのでそちらもよろしく。今ならもれなく鈴木，土屋のスペシャルダンスがみれます(ちょっとウソ)。

●PC静岡店＆アピア店（静岡）

★この夏は新作ラッシュ！『アルペンサーファー』，『プロップサイクル』，『子育てクイズマイエンジェル』など続々入荷予定。夏休みに一度遊びに来ませんか？

●PC納屋橋店（愛知）

★7月4日にリフレッシュ・オープンしました。今度はメダル機も導入したので，TVゲームに疲れたらメダルゲームで気分転換！メダルに疲れたらTVゲームで気分転換！と永久ループです（←本当か？）。もちろん“ゲーマーな”お客様にもバッチリ対応していますので，ぜひ御来店ください。お待ちしております。

ギャレッソ津田沼店　千葉
船橋市前原西2-15-16　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス(ひかる)	5,517,000	KSD-ST☆木野Ⓙ	ALL　連
サクシーパロディウス(ビッグバイパー)	4,378,100	KSD-ST☆木野J	ALL　連
ペブルビーチ	-11	DE.	パワーヒッター使用
バトルガレッガ	13,691,640	ECM-SSI-S.I	ALL ボーンナム
バトルガレッガ	12,328,820	YMN	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	11,923,520	う牛	ALLワイルドスネイル
ゼビウス3D/G	5,004,740	KSR-JPT井上	7面 連
サイキックフォース	2´36″46	TXR-T.M	1cALL ゲンマ
D&D2	4,032,510	TU	1cALL エルフ 連
D&D2	4,012,320		1cALL シーフ

ゲームイントーヨコ北越谷店　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ2	3,768,784	ZAC-Ristar	ストレングス使用　ALL
スカルファング(オート)	15,728,500	大出ナンバース会員はてんは	ALL 2ミス
スカルファング(チェイス)	24,964,100	大出ナンバース会員はてんは	ALL 1ミス
ゲーム天国(プーペラ)	34,810,720	ZAC-Ristar	連ALL残0 1周1980
★GO！GO！　ススメ！マイルスマイル	3,867,980	清水君どうもね ZAC-Ristar	
クォース(協力プレイ)	198,800	まぐれ3位ぬ	1-4-0 1人でプレイ
バトルガレッガ	0	はてんどんおばかどん、ないあきどん	おりこうどん入荷しました

アップル(ママ・トップ)　静岡
静岡市竜南1丁目1番54号　☎054-248-4601

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンブレードN.Y	73,108	DJ-V't	スコアモード
ソニックザファイターズ	4´29″41	KAZ	ソニック
バトルガレッガ	11,766,620	G.T	ALLボーンナム
メタルスラッグ	1,741,730	トミー	ALL　1-32
サイキックフォース	4´57″50	HAR	キース
デカスリート	12,676	DIA	イギリス
ストームブレード	2,594,540	わいず	2-6アレックス
ストリートファイターZERO2(ケン)	1,823,300	S.C	
バーチャーロン	3´08″22	T.T	ライデン
戦国ブレード(翔丸)	1,117,400	MRN	

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘姫伝承(リナ)	1,231,400	9MH	ALL 連必無
ストリートファイターZERO2(ケン)	1,565,900	F.T	ALL 連必無
ストームブレード	2,923,620	9MH	2-6 連付 Mig-29

ガリバー熊谷店　埼玉
熊谷市筑波2-49-97フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート(トータルスコア)	12,137	IQ?	ALL
デカスリート(砲丸投げ)	25m　61	SWV	
デカスリート(円盤投げ)	81m　57	JAM	
デカスリート(走り高跳び)	2m　56	LDY	
ニンジャアスターズ(サスケ)	7´31″61	あべ	ALL
ソニック・ザ・ファイターズ(BARK)	6´08″43	威血路雨	ALL
ストームブレード	3,243,780	derONKEL	2-6 MIG-29
バーチャロン	3´39″84	アカサラ	ALL テムジン
バーチャロン	2´19″72	ACE	ALL ライデン
バトルガレッガ	8,882,670	FOOL	ALL G・バット

プレイシティキャロット静岡店＆アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼビウス3D/G	7,048,060	SPREAM-FKS	ALL　連付 SOL-96
戦国ブレード(ユーニス)	1,693,000	Y'連	2-6　連付 1週　1ミス
戦国ブレード(ハガネ)	1,576,700	善之字元帥	2-6　連付 1週　100
戦国ブレード(翔丸)	1,205,400	まりん	2-3　連付
セクシーパロディウス(マンボ)	970,500	もりいち	スペシャル 連付　オート
スーパーパズルファイターIIX	309,680	えせFUN1号	ノーマル ALLモリガン
ラストブロンクス(リサ)	5´32″70	あいだ☆りさ	1C　ALL
ソニック、ザ、ファイターズ	4´33″31	TOY	ソニック ALL
ソニック、ザ、ファイターズ	4´59″35	さりとてはの者	ナックルズ ALL
ソニック、ザ、ファイターズ	6´34″90	N.Y	ビーン ALL

ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉
四街道市四街道1-2-1チェリープラザ1F　☎043-424-6070

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャロン	5´07″94	漆黒の電光 TSR-AXE	1cALL 2本制ライデン
ストリートファイターZERO2(ゴウキ)	1,885,700	MAX	1cALL リュウ有り
ストリートファイターZERO2(ケン)	1,860,600	TEP	1cALL P×7
ストリートファイターZERO2(さくら)	1,800,300	MAX	1cALL サガット有り
ソウルエッジVerII	4´24″03	BAG	1cALL
D&D2	3,020,390	NIN-ライラ	1cALL ドラスレ(エルフ)
ラストブロンクス		スコア募集中	
デカスリート		スコア募集中	

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジver.II(ジークフリード)	4´59″59	W.H-56	ALL
ソウルエッジver.II(御剣)	5´54″36	TNK	ALL
ソニック・ザ・ファイターズ(ナックルズ)	5´59″67	412	ALL
テトリスプラス(ノーマルモード)	882,300	ZAC-Ris+ar	L-99+α ライン615
戦国ブレード(ユーニス)	906,600	ZAC-Ris+ar	2-1　連
エイリアンvsプレデター(シューファー)	4,550,100	UTH	イージー ALL
デカスリート(砲丸投げ)	25m42	STC	
デカスリート(400m)	42″87	アナウメ用員、KLE	
デカスリート(1500m)	3´24″79	BAB	
デカスリート(総合)	12,358	KLEに乗ってるから KLE。アナウメ	

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★デカスリート(砲丸投げ)	26m10	☆CAT'S-邦昭	
デカスリート(槍投げ)	97m53	IML-UUUた	
デカスリート(400m)	42″06	IML-MADた	
☆デカスリート(棒高跳び)	6m30	☆CAT'S-テリーマン	子供連絡しろ
☆デカスリート(走り高飛び)	2m60	☆CAT'S-カラリオしよう。	はやく顔みせにコイ！
デカスリート(円盤投げ)	82m15	☆CAT'S-プラズマX	夏休みには絶対に来ること
バトルガレッガ	13,755,730	いびきのうるさいカマキリくんV大迷惑	ALL 4号機
★レイブレーサー(上級T.T.)	2´28″932	EGN-OWA	完走 MT
バブルメモリーズ	22,306,660	MPYよしみ君	ALL スーパー
D&D2	3,948,531	☆CAT'S-コージィ	ALL 連

ゲームコーナー　ヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2(ローズ)	3,286,400	MGN-NAD	連必 ALL P×16
ハイパー　アスリート(100m走)	7″92	CAT	両手でピアノ打ち ALL
ハイパー　アスリート(100m自由形)	43″00	CAT	ALL
ハイパー　アスリート(走り幅跳び)	10,10m	しろう	ALL
鉄拳2(JACK-2)	1´04″51	ASS-ニッシー西	連必 ALL
ソウル　エッジ VerII　ヴォルド	4´28″29	HARD-TORA	ALL 負×1
ニンジャ　マスターズ(カムイ)	3´35″98	茶　柱	ALL 超モード使用
戦国ブレード(ユーニス)	1,426,100	HARD-UKY	連　2-5
ストライカーズ1945(スピットファイア)	1,692,400	あべちょ　あべちょやっとクリアだ！！	2周ALL
ハイパー　アスリート(三段跳び)	19,05m	マーティン	よくわかんないけど出た!!

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2(ケン)	2,312,800	ベアランドの皆様御免なさいスペード	1cALL　Ⓟ×9 無敗
ストリートファイターZERO2(ナッシュ)	1,823,500	JWP向上委員会	1cALL
闘姫伝承(M・パワー)	1,322,300	けん太電話せよ by y	1cALL
スーパーパズルファイターIIX(レイレイ)	320,460	最近かなり塩沢	1cALL ノーマル
ニンジャマスターズ(カムイ)	4´54″63	アンパン推進…いや友の会　FAG	1cALL ノーミス
ニンジャマスターズ(サスケ)	5´27″91	おいしい飲みものサスケ	1cALL
ソニックザファイターズ(バーク)	8´49″16	FAG　…って約束したよね？	1cALL 3本設定
龍虎の拳外伝(不破　刃)	2´46″38	FAG	1cALL　バースデーなし
ナムコクラシックコレクションVol.2(ディグダグ)	502,460	大魔法使いルーミィ	35面
D&D2	3,615,829	SnRun-y	1cALL ジャーレッド

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2(リュウ)	1,980,700	TKGモーニング	ALL
ストリートファイターZERO2(ケン)	1,967,900	KAZ-P	ALL
ストリートファイターZERO2(ダン)	1,215,100	N.B	ALL
サイキックフォース	5´47´77	エセガイル	ALLウォン
セクシーパロディウス(こいつ)	1,305,500	MO1	7面+ボス 連
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,506,800	N.D	ALL　古式根性
メタルスラッグ	1,092,710	カラテ以下略	ラスト面
ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,821,100	NOY	ALL
クォース	306,970	豊崎所長	825ブロック

ゲームプラザコトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2(ベガ)	2,994,900	KSM恵	ALL 連同 P×15 裏
★ソウルエッジVerII(ヴォルド)	2´48″06	KSM恵	ALL, 連同 予2 05
ソウルエッジVerII(美那)	3´01″79	KSM恵	ALL, 連同 予2 27
ソウルエッジVerII(ファン)	3´02″79	のび	ALL, 連同 予2 27
ソウルエッジVerII(ジークフリート)	3´38″43	KSM恵	ALL, 連同 予3 00
ソウルエッジVerII(御剣)	3´47″06	KSM恵	ALL, 連同 予2 43
ソウルエッジVerII(ロック)	3´55″09	のび	ALL 連同
ソウルエッジVerII(セルバンテス)	4´04″06	ISM	ALL 連同
ソウルエッジVerII(李)	4´42″46	ISM	ALL 連同
ソウルエッジ(ファン)	2´38″50	のび	ALL, 連同 予2 01

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★鉄拳2verB(アーマーキング)	1´21″28	最近かなりふぬけ	ALL 予53　連必
バトルガレッガ(ボーンナム)	D,974,660	最近かなり少女	ALL　連
バトルガレッガ(ミヤモト)	B,546,880	よっちゃんイカ	ALL　連
☆デカスリート(走り高跳び)	2m60cm	パチンカー塩沢	ドイツ人 1コイン
☆デカスリート(棒高跳び)	6m30cm	パチンカー塩沢	イギリス人 1コイン
★豪血寺一族(才蔵)	1,506,600	ATF-ヤング	ALL　連必 P×2D×1
燃えよゴンタ	392,800	SnABN-ゴリ中島	1コイン 6人目
ニンジャマスターズ(鳳凰)	4´00″08	SnRun-y	ALL　連必
スーパーパズルファイターIIX(サクラ)	375,150	燃えよゴリ中嶋	ALL ハード
スーパーパズルファイターIIX(ドノドン)	349,570	ゴリ中嶋	ALL ノーマル

Y・Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジVerII	4´12″23	RYU	ソンシヤ使用
ストリートファイターZERO2(ケン)	1,205,600	D/K	
ぷよぷよ通	282,244	MRZ	
ダンクマニア	148PTs	ういろうの会影	シカゴ使用
ゲーム天国(T・A)(プーペラ)	4,510,900	MAYA	
ゼビウス3D/G	781,950	KNIGHT	3面ソル出さない作戦使用

●ゲームプラザイエローハット（愛知）
★『ラストブロンクス』入荷！乱暴者に受けています。ケリがよく入るVSシティー。ナイス。月1回『バーチャロン』大会をやる予定ですので，興味のある人は来てみてね。

●プレイシティーチャレンジャー（大阪）
★当店はほとんど1プレイ50円設定。コミニュケーション・ノートもあります。ぜひ御来店ください。

担当　氷室

●Y.Pエンゼル（岐阜）
★小さいモニタ台を大きいモニタ台に入れ替える予定です。『K.O.F'96』がはやく入荷するのが唯一のニュースです。はやく『バーチャ3』が入荷できるゲーム・センターになるには，キミたちの来店にかかっている。

●GAME's WiLL（京都）
★☆デカスリート（棒高跳び）／6m30／GEKiぬぷ

●アミューズメントZiZZ大竹駅前店（広島）
★当店では殺意の波動にめざめたリュウが登場！

●青木玩具（長崎）
★ピノキオ店遠征に行ったときはお世話になりました。『ZERO2』対戦楽しかったです。TUN氏，FUN人氏，高橋千花氏ほか常連の

シーキャット&ダウンタウン　愛知
豊橋市中浜町219-30　☎0532-37-2478

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★D&D2	4,054,022	UFU(高橋)	ALL 1C シーフ 連付
バトルガレッガ	9,123,240	わからんだ!!	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	7,913,270	HIK(先月分)	ALL G・バット
ラストブロンクス(ユーサク)	7′05″23	Z31	ALL
デカスリート(100m)	9″26	AAZ	中国娘
☆デカスリート(高跳び)	2m60	AA2	カール
デカスリート(400m)	42″52	AA2	中国娘
デカスリート(110mハードル)	12″31	AA2	中国女
デカスリート(砲丸)	25m75	AA4	ロビン
ファイティングバイパーズ	使用可能	対戦15000回達成	やり来てよ マーラー

ゲームスタジアムJ.J.　愛知
豊田市小坂本町4-6-11　☎0565-35-3398

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2(ダン)	1,623,700	KIKUKO	1コインAL L
ストリートファイターZERO2(ゴウキ)	1,515,400	HKS	1コインAL L
ストリートファイターZERO2(さくら)	1,256,600	KIKUKO	1コインAL L
タイムクライシス(ストーリーモード)	10′56″37	J.J	1コインAL L
タイムクライシス(タイムアタック)	2′35″42	J.J	STAGE1
ダートダッシュ(ALL STAGE)	9′05″76	Z..	2周設定 激ムズ使用MT
レイブレーサー(タイムトライアル)	9′05″687	Z..	12周設定 MT 最上級
デカスリート(トータル)	11,661	ZYX	

アミューズメントスペース　フジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーパズルファイターIIX	445,360	MIZ神-ZZ(か)	ALL ノーマル
ニンジャマスターズ(カムイ)	2′28″60	Legion-ジャイアン(新人)	ALL (連) T.Aモード
★ストームブレード	4,771,280	ダメ人間 共同体1号	ALL (連) AV-8
★神凰拳(楽天)	1,681,400	Legion-XTC(不)(異)	ALL (連)(必)
☆ナムコクラシックコレクションVOL.2(ラリーX)	999,990+α	咆哮野郎-まJU	ALL 4UP
セクシーパロディウス(イワン)	6,564,100	AXIOM-H.Y(奈)	ALL (連) 1周193万
☆デカスリート(走り高跳び)	2m60cm	K・ハマクラ	ドイツ人使用
☆デカスリート(走り幅跳び)	9m46cm	ロッキー	ドイツ人使用
スカルファング(オートモード)	19,829,100	S.N	ALL (連) SIF
ソニックウィングス3	3,494,000	ダメ人間 共同体2号	ALL (連) ブレイザーズ

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX(ノーマル)	366,600	HQN-変な奴教徒"TMR"たこまる	ALL さくら
デカスリート(100m走)	9″33	BTO	中国人
デカスリート(走り幅跳び)	9m41	DCC-AGAS-JJY	ドイツ人
デカスリート(砲丸投げ)	25m97	KAW	イギリス人
☆デカスリート(走り高跳び)	2m60	SDR-えくすたあ	ドイツ人
デカスリート(400m走)	42″74	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	イギリス人
デカスリート(110mハードル)	12″32	BTO	ドイツ人
デカスリート(円盤投げ)	82m22	DCC-AGAS-JJY	イギリス人
☆デカスリート(棒高跳び)	6m30	"TMR"たこまる	イギリス人
デカスリート(槍投げ)	97m60	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	ロシア人

ゲームランド　(プラス1合同集計)　愛知
小牧市中央1-277　☎0568-41-0637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストブロンクス(ナギ)	4′23″91	ぢゅんいち	ALL
ラストブロンクス(ザイモク)	5′00″88	T.SUMMER-ZZR	ALL
ラストブロンクス(クロサワ)	5′45″21	A.S	ALL
D&D2(シーフ)	4,138,940	NOZ	ALL 4分台×10
D&D2(エルフ)	3,648,740	2号	ALL 4分台×11
D&D2(クレリック)	3,489,350	PHGSY-KOT	ALL 4分台×11
コズモギャングザパズル	5,347,628	RAY	LEVEL 320
プラス1　小牧店のハイスコア		今月の申請数0です	来月は出して下さい。

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バブルメモリーズ(ストーリーモード)	31,609,280	CYCLONE-KIW	全80面クリア (連)スーパー
戦国ブレード(ユニース)	1,586,400	てきとうにやります	2-5 (連)
戦国ブレード(ハガネ)	1,388,300	NRX-L.F3D スティックグリグリ	2-4 (連)
ナムコクラシックコレクションVOL.1(ゼビウス)	3,635,330	KTR-BOSTON	EX1 クリア (連)
ナムコクラシックコレクションVOL.2(ラリーX)	263,540	NRX-L.Fグリグリグリグリマリオ	ALL ニューラリー
バトルガレッガ	12,993,170	2ボス大っ嫌いマルムシ君	クリア ミヤモト
19XX(震電)	19,183,100	最終面でボンバー暴発スタンド×失敗	クリア (連)
ストライカーズ1945(Bf-109)	1,942,400	セガパターン	2-8 (連)
鉄拳2Ver.B(風間 準)	1′50″71	デビル大暴れ!!!助けてABAえもん	クリア

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6 名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート(デカスロン)	12,945	IML-MAD(た)	ALLバグ無 イギリス人
デカスリート(400m)	42″21	IML-MAD(た)	イギリス人
☆デカスリート(棒高跳び)	6m30cm	IML-MAD(た)	イギリス人
スーパーパズルファイターIIX	339,450	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	ALLさくら ノーマル
ゼビウス3D/G	2,578,190	(あ)	7面 ラスボス
タイムクライシス(ストーリーモード)	10′35″33	SG-ELF氏にMAO-PON	ALL
ダートダッシュ	4′25″00	野田名人会CGZ	ALL激ムズ Mour.S
ナムコクラシックコレクションVOL.2(ラリーX)	114,410	BREMの方抜いてねーELF	12面オリジナルラリーX
ナムコクラシックコレクションVOL.2(ディグダグ)	775,160	低いスコアでちゅウィッチ命!!ELF!	44面 アレンジ
メルヘンメイズ	771,120	(あ)	ALL 7650×6

ゲームセンター　ニュースター　三重
津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆デカスリート(100m走)	9.12s	SKM-地上絵(委)	ドイツ使用
デカスリート(砲丸投げ)	25m75cm	のびすけ	イギリス使用
デカスリート(400m走)	42.44s	MFD(総)	フランス使用
★デカスリート(110mハードル)	11.97s	SKM-地上絵(委)	ドイツ使用
デカスリート(円盤投げ)	82m24cm	SKM-地上絵(委)	イギリス使用
デカスリート(槍投げ)	97m50cm	のびすけ	ロシア使用
デカスリート(1500m走)	3.20.28s	SKM-地上絵(委)	ドイツ使用
バトルガレッガ	7,387,960	RS	ALL G・バット
神凰拳(楽天)	547,700	CAT	ALL
D&D2	3,809,019	PCY-K・K	ALL ファイター

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX(ノーマル)	385,870	法96-93 飼葉 優里[ふ]	1cALL ケン 乱入有
スーパーパズルファイターIIX(ノーマル)	352,660	法96-93T.O=Y.K[ふ]	1cALL チュンリー
バトルガレッガ	10,032,140	M.K(川田)	1cALL 残×1 G・バット
★タイムクライシス(ストーリー)	10′12″37	咆哮野郎まJU	1cALL
ガンブレードNY(スコアアタック)	72,213	1UP 2回	1cALL 船
D&D2	3,433,781	超人ヘラクレス初号機	1cALL ドラスレ
ストームブレード	3,405,000	TQS-KK(神) がレッガのうさばらし	1cALL AV-8B 残×0P×0
闘姫伝承 エンジェルアイズ(ライヤ)	1,441,700	MZ神-ZZ(か)	1cALL
逆転!パズル番長(うでだめし)	9,999,990+α	法96-93 T.O=Y.K[ふ]	LV99

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハイパーアスリート(総合得点)	16,603	NPA-LAC-HERO	GER使用
スーパーパズルファイターIIX(ノーマル)	370,810	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	ALL さくら使用
デカスリート(総合得点)	12,886	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	ALL ロシア人使用
デカスリート(砲丸投げ)	26m01	NPA-LAC-HERO	イギリス人
デカスリート(400m走)	41秒95	NPA-LAC-HERO	イギリス人
★セクシーパロディウス(マンボ)	6,471,100	H.M	ALL ノーミス
バトルガレッガ	13,236,060	NAL	ALL G・バット 残1機
ニンジャマスター(ナツメ)	3′35″16	K.M クソゲーマスター	ALL
ワルキューレの伝説	1,905,780	ねこん	ALL
雷電DX(練習)	14,140,760	JR.	1-5ALL (連) 残0

GAME's DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII 1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハイパーアスリート(得点部門)	14,514	ビデオダイエット	クリア
ストリートファイターZERO2(リュウ)	3,223,100	MNR-DIL	クリア (連)(同) P×18
ストリートファイターZERO2(さくら)	3,199,900	つながらへ〜ん	クリア (連)(同) P×17
ストリートファイターZERO2(アドン)	3,054,300	20万不足たこた	クリア (連)(同) P×16
セクシーパロディウス(オプション)	6,101,800	FNK-佐塚タコ太	クリア (連)
バトルガレッガ	8,616,520	SU	クリア (連) G・バット
★ヴァンパイアハンター(ガロン)	3,068,200	Tiny-MNR-DIL	クリア (連)
ストリートファイターZERO(アドン)	2,893,900	やってただけです	クリア (連)(同)

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハイパーアスリート	13,416	T.M(欠)	ALL アメリカ
バルキューブ	762,070	MIZ神-ZZ(か)	LV21 初プレー
スーパーパズルファイターIIX	40,400	謎なぞドリーミンマリ様早く○活して	デビロット使用
逆転!!パズル番長(対戦)	838,700	AM 2:48	バズオ ALL
逆転!!パズル番長(ひたすら)	1000万+α	飼葉優理[ふ]	LV1000+α
★ヴァンパイアハンター(サスカッチ)	2,151,500	ペコ①	ALL サスカッチ
闘姫伝承(ライヤ)	1,368,500	スペースケンカ番長発売けってぇ〜〜〜	ALL P×不明
ニンジャマスターズナツメ	3′48″59	KCN	ALL ナツメ
ストームブレード	2,134,140	H.K.N.B.T	1c 2-5
バブルメモリーズ(スーパー)	21,346,660	MPYよしみ君	ALL 残3

サンテック新瑞橋店　愛知
名古屋市瑞穂区洲山町2-30-2　ロイヤル山田ビル　☎052-851-0621

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆デカスリート(棒高跳び)	6m30	HQM-"TMR"たこまる	英国人 一発で跳べた
デカスリート(1500m走)	3分20秒16	HQM-"TMR"たこまる	英国人 完全1人プレイ
デカスリート(デカスロン)	12,907	HQM-"TMR"たこまる	英国人 完全1人プレイ
★デカスリート(槍投げ)	97m61	HQM-"TMR"たこまる	ロシア人
★パズルボブル	56,489,570	当店開祖[社]氏に捧ぐSOLID-S.S	ALL
首領蜂(タイプC)	33,943,110	CHT-MUR(ど)	33638
19XX(モスキート)	11,215,100	みぃ	ALL うにゃっス!
TATSUJIN	10,000,000+α	沢田まゆ命!!DO!DOH(S)、の2名	7-2で達成 7-5で達成
ストリートファイターZERO2(ローズ)	2,802,300	ちゅんりー野朗	つおい
沙羅曼蛇2	1,516,000	CHT-MUR-TAR	2P側 2-61周95万

GAME'S Will　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼビウス3D/G	6,231,880	MOO	ALL (連)
闘姫伝承(M・パワー)	1,895,400	藤崎詩織	ALL 2本落ち
デカスリート(走り高跳び)	2m58	(ぬ)	ドイツ
★デカスリート(円盤投げ)	82m53	GEKI[ふ](ぬ)	イギリス
デカスリート(走り幅跳び)	9m28	丸夜	
★ストリートファイターZERO2(ダルシム)	3,044,100	NARK	ALL (連)(同) P×15
ストリートファイターZERO2(サガット)	2,915,700	NARK	ALL (連)(同) P×14
★ストリートファイターZERO(アドン)	3,465,700	アイドル雀士GYO	ALL (連)(同) 95×2
★首領蜂(タイプA)	58,447,180	LAOS-長田仙人	ALL(連)残3一周2680
ワールドヒーローズ2JET(エリック)	254	WZH	ALL

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆デカスリート(走り高跳び)	2m60	K-O-T	ドイツ
☆デカスリート(棒高跳び)	6m30	K-O-T	イギリス
デカスリート(槍投げ)	97m58	(S)	ロシア
デカスリート(400m)	2	MSV	ロシア
デカスリート(1500m)	0	MSV	イギリス
ストリートファイターZERO2(さくら)	3,062,900	やっと300万:ARI	ALL (P)15 (O)17
バーチャロン	3′45″66	ヘボすぎSGP-元C.M.128号	テムジン
ナムコクラシックコレクションVOL.1(マッピー)	3,592,150	Y.F	ALL 1ミス NHB×19
戦国ブレード(アイン)	1,436,800	IGU	2-5 (連)
ソンソン	2,956,040	SGP-SV-TNK	5周目

みなさま,いろいろありがとうございました。楽しかったです。また遊びに行きます。明石焼きうまかったっす!　C-BOLT-VIC

●サブカルチュア(福岡)

★当店では現在「連射装置化計画」を発動中。シューティング・ゲーム32台中22台に連射を付けています。またアクション・ゲームや格闘ゲーム(1プレイ専用台)にも注文に応じて付けています。総計40個以上の連射装置が稼働中! しかも3Fは1プレイ10円ときた日にゃ。スコアラーの天国っすね。一般の人にもとてもおいしい話です。ぜひ一度御来店を! 100円で1時間遊ぶもよし,ハイスコア狙うもよし。

※チャレハイ通信では,各ゲーム・センターでのイベント情報などを掲載します。集計用紙の通信欄に一言書き添えてください。



スーパーパズルファイターIIX

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（カール使用）	12	F.T	ALLクリア
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,626,400	市立扇町高校1年B組山田	美樹原使用 ALLクリア
スーパーパズルファイター2X（さくら）	392,250	策師さん	7人目乱入有 ALLクリア
メタルスラッグ	2,779,130	F.T	ALL (救)72人
ゼビウス3D/G	3,279,260	F.T	最終面 赤ソル×2
ストリートファイターZERO2（ダルシム）	2,184,600	S　W	ALLP×9 SX12
ストリートファイターZERO2（春麗）	2,281,200	S　W	ALLP×1 O OX13
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,321,700	策師（ヒマつぶし）	ALLP×1 O OX10
ストリートファイターZERO2（アドン）	2,097,800	策師さん（パズIIX待ち）	ALLP×7 OX12
D&D②	3,321,040	S　W	ALLD.B L-21

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストームブレード	4,228,360	だめすぎ君	ALL (連) AV-8B
スーパーパズルファイターIIX	289,300	EXE-(標)	ALL　ケン
デカスリート（100m走）	9″68	K.A	中国人使用
デカスリート（400m走）	43″52	RYAN	中国
デカスリート（走り幅跳び）	9.34m	KTK	ドイツ
デカスリート（走り高跳び）	2.58m	K.A	ドイツ
デカスリート（110mハードル）	12″76	K.A	フランス
デカスリート（槍投げ）	97.44m	K.A	ロシア
デカスリート（棒高跳び）	6.24m	K.A	ドイツ
デカスリート（1500m走）	3′31″54	K.A	ドイツ

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,529,300	T.Clue-ISD	ALL (連)(必) P×19
★ストリートファイターZERO2（さくら）	3,474,800	T.Clue-ISD	ALL (連)(必) P×19
★ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,466,100	T.Clue-ISD	ALL (連)(必) P×18
★ストリートファイターZERO2（ガイ）	3,454,100	T.Clue-RIK	ALL (連)(必) P×17
ストリートファイターZERO2（ケン）	3,397,000	T.Clue-ISD	ALL (連)(必) P×17
★ストリートファイターZERO2（ローズ）	3,341,600	T.Clue-KOS	ALL (連)(必) P×17
★ストリートファイターZERO2（アドン）	3,336,400	T.Clue-ISD	ALL (連)(必) P×18
★ストリートファイターZERO2（元）	3,302,100	T.Clue-ISD	ALL (連)(必) P×18
★ストリートファイターZERO2（ベガ）	3,155,100	T.Clue-KOS	ALL (連)(必) P×17
★ストリートファイターZERO2（ロレント）	3,058,200	DDT-ガイは死ね目指せ全国デビュー	ALL (連)(必). 1負P×16

ゲームスポットパスカル　岡山
岡山市大福134　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイターIIX（レイレイ）	370,730	D,S,K-BAD	ALL ハードス
タイムクライシス（ストーリーモード）	11′33″88	ZZZ	ALL
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,649,200	2号復活	ALL
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,518,200	ハラヘッタ	ALL
D&D2	3,229,226	ゴキブリオン	ALL クレリッ
D&D2	2,959,922	ZZZ	ALL M.ユー
D&D2（2P同時）	4,750,138	中退コンビ	ALL
★ソニック・ザ・ファイターズ（ファング）	2′16″97	SAN(ふ)	ALL すでにな

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース	1′58″66	KAG三厳 ニフティサーブ	ALL マヌアル
サイキックフォース	4′13″86	末長2号 ホームパーティ	ALL マヌ
サイキックフォース	3′07″36	KAG三厳 "EAST NOT	ALL マヌ
スーパーパズルファイターIIX	388,950	KAG三厳 E Ohline"	ALLド／ヴァンハード (総)
スーパーパズルファイターIIX	383,040	といちゃ ID	ALLさくら ノーマル (総)
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,053,000	Thomas KHE　02306	ALL
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,018,700	Thomas パスワード	ALL
ニンジャマスターズ（サスケ）	8′00″27	Thomas ASSAULT＋	ALL
D&D2	3,201,420	ロード　ケー KAG三厳	1コイン ALLファイター
神凰拳（弁財天）	708,600	マキシマムスパイダー　Ⓒ前田	ALL

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース（バーン）	5′17″86	JUN	1コインALL
ストリートファイターZERO2（ダン）	1,997,700	山根	1コインALL
ストリートファイターZERO2（ロレント）	1,588,400	MBO	1コインALL
戦国ブレード（アイン）	1,124,100	RDR(HRS)V TR	1コイン2-3 (連)
戦国ブレード	1,117,700	RDR(HRS)V TR	1コイン2-3 (連)
ダンクマニア	116	EGG	8戦目
アルペンレーサー	1′58″376	迦楼羅	T.T上級

日本メカニック　鳥取
鳥取市湖山町北2-123　☎0857-28-8777

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（砲丸投げ）	25m91	DEM	ALL
デカスリート（400M走）	42″79	J.	ALL
デカスリート（円盤投げ）	82m21	きんきょ	ALL
戦国ブレード（ユーニス）	1,096,900	RAY	33635
ストリートファイターZERO2（さくら）	2,522,300	穴野　埋夫（仮名）	ALL P×13
ときめきメモリアル対戦はずるだま	1,656,700	SEJ-177	ALL しおり
セクシーパロディウス（マンボ）	4,810,100	さすらいの料理人 朝比奈　正成	ALL 残3
セクシーパロディウス（オプション）	2,318,900	中立売ジャッキー	ALL 残1
テトリスプラス	401,700	RAM	LV.55
ニンジャマスターズ（ナツメ）	8′38″73	ZAA	ALL

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼビウス3D/G	6,926,910	両々ちゃんに捧げる 愛野MDKスター	ALL　連付
神凰拳（素天）	1,401,400	NEZ-GYO	ALL
神凰拳（酒天童子）	1,273,800	NEZ-GYO	ALL
神凰拳（孫悟空）	1,005,600	NEZ-GYO	ALL
神凰拳（イグレット）	772,600	NEZ-GYO	ALL
★ダンクマニア（サンアントニオ）	242	NEZ-GYO	ALL
ダンクマニア（シアトル）	193	NEZ-GYO	ALL
ニンジャマスターズ（カムイ）	8′13″36	NEZ-GYO	ALL
闘神伝2（トレーシー）	3′42″03	穴うめ　まか	ALL

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターゼロ2（春麗）	1,862,900	NN	ALL
ストリートファイターゼロ2（さくら）	1,882,200	AHO	ALL
ストリートファイターゼロ2（ナッシュ）	1,435,400	YK	ALL
ストリートファイターゼロ2（アドン）	1,040,800	NN	ALL
ストリートファイターゼロ2（リュウ）	2,232,600	玉	ALL
ドラグーンマイト	1,168,300	AHO	ALL
ドラグーンマイト（スイコ）	977,100	AHO	1対1ALL
D&D2	3,263,349	G	ALL ファイター
D&D2	3,114,370	G	ALL クレリック
ばくばくアニマル	210,771	E.A	ALL

アミューズメントZIZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーパズルファイター2X（ノーマル）	297,860	SIN	ALL リュウ使用
もうぢゃ（もくもくモード）	1,779,950	SIN	L99 9連鎖
ストームブレード（キャメル）	2,746,120	XRX-いしはらくん	2周ALL
ストームブレード	1,769,720	スーパーDrNHK	2周目の3面 アレックス
ストリートファイターZERO2（バーディー）	1,565,900	UCC	ALL　P6 SII　00
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,329,300	GO	ALL　P6 SII　00
マジカルドロップ2（ひたすらモード）	5,150,738	SIN	かんたんスタート
バブルメモリーズ	21,217,000	SIN	ALL ストーリー
バトルガレッガ	10,444,720	XRX-いしはらくん	ALL　残1 面順①②③④ミヤモト
サイキックフォース	7′02″73	KAZ	ALL キース

アミューズメントスクウェアカサブランカ　香川
高松市亀井町10-15　☎0878-33-3375

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2（ケン）	3,439,600	EXC-GDS-S.O!!	ALL (連)(同) 2ミス
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,360,600	EXC-GDS-S.O!!	ALL (連)(同) 2ミス
★ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	2,740,700	EXC-GDS-S.O!!	ALL (連)(同) P×13
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,433,300	クリアしただ毛	ALL (連)(同) P×10
マジカルドロップ2（ストリーリー）	117,316	幻水明	ALL

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッカ	13,026,370	K.M	ALL ミヤモト
バトルガレッカ	10,008,190	鉄拳	ALL ボーンナム
サイキックフォース	1′58″83	たけし	ALL バーン
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,291,800	★・暗黒龍	ALL
★ストリートファイターZERO2（ダン）	2,912,400	勝山協食	ALL
★ストリートファイターZERO2（バーディー）	2,596,400	叱られた みーちゃん	ALL
デカスリート（砲丸投げ）	25,22m	G・9	
☆デカスリート（走り幅跳び）	9,46m	MASA!	
☆デカスリート（棒高跳び）	6,30m	MASA!	
★デカスリート（1500m）	3′16″95	MASA!	

アミューズメントスペース ビックウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25　寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デカスリート（400m走）	43″79	YAH	フェミ使用
デカスリート（1500m走）	3′26″93	YAH	フェミ使用 一人用のみ
デカスリート（棒高跳び）	6m28	M-1号	ロビン使用
デカスリート（走り高跳び）	2m50	777	カール使用
メタルスラッグ	2,790,440	DNA	ALL　補×74 5万×2
ソウルエッジ Ver.II	3′55″96	DNA	ALL タキ
ソウルエッジ Ver.II	4′04″23	M-1号	ALL ジーク
ソウルエッジ Ver.II	4′11″76	スト(研)GUY	ALL 御剣
D&D2	3,011,517	ネオジオ神	ALL シーフ

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★闘姫伝承（マリー＆キング）	2,519,700	MLK	1C　ALL (連)
逆転！！パズル番長（番長統一編）	6,594,600	外道T・H(蓋)(研)2号	1C　ALL
逆転！！パズル番長（うでだめし）	9,999,990	外道T・H(蓋)(研)2号	1C　LV9 9＋α仙人
逆鱗弾（タイプC）	2,359,560	G.M.C.げえむのごんちゃん	1C　ALL (連)
★スーパーストリートファイターII（ダルシム）	1,985,100	MLK	1C　ALL (連)　2138
ハイパーアスリート（100m走）	7	G.M.C.ごんちゃん＆R-I	改、連なし
ハイパーアスリート（円盤投げ）	92	G.M.C.ごんちゃん＆R-I	改、連なし
ハイパーアスリート（幅とび）	11	G.M.C.ごんちゃん＆R-I	改、連なし
ハイパーアスリート（砲丸投げ）	28	G.M.C.ごんちゃん＆R-I	改、連なし
ハイパーアスリート（水泳100m自由）	39	G.M.C.ごんちゃん＆R-I	改、連なし

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニック　ザ　ファイターズ（ソニック）	4′54″92	GAW	1cALL
ソニック　ザ　ファイターズ（バーク）	3′49″06	UME	1cALL
ソニック　ザ　ファイターズ（ファング）	3′50″30	GAW	1cALL
ソニック　ザ　ファイターズ（エスピオ）	6′25″05	(代)社取締役	1cALL
ソニック　ザ　ファイターズ（ビーン）	5′53″70	GAW	1cALL
ストリートファイターZERO2（ベガ）	1,297,300	へたくそ(は)	1cALL
ストリートファイターZERO2（アドン）	1,448,400	SRV	1cALL
ストリートファイターZERO2（ガイ）	2,212,800	VAL	1cALL
ソウルエッジVerII（ミナ）	5′29″36	GAW	1cALL T.Aモード
ラストブロンクス（リサ）	3′58″33	ごくなが	1cALL

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市宮田町581-6 黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゼビウス3D/G	7,065,540	GDS-OOT	ALL (連) 任務完了！
神凰拳（イグレット）	1,304,100	A.I	ALL (連)(同)
スーパーストリートファイターII（バルログ）	2,059,000	リハビリ君とりかい	ALL (連)(同)
ソウルエッジVerII（ソフィーティア）	2′55″49	CAT	ALL
ニンジャマスターズ（ナツメ）	2′50″49	虹野ゆかり！？ by殺人コアラ(高)	ALL (同)
★ストリートファイターZERO（ケン）	4,068,500	GDS-ATC-まさし	ALL(連)(同)(必)

青木玩具　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ケン）	1,785,800	千花氏また行きます C-BOLTVIC	ALL
ストリートファイターZERO2（リュウ）	1,654,500	FUN人氏今度は対戦勝ちますよVIC	ALL
ストリートファイターZERO2（さくら）	1,219,500	KITE	ALL
ストリートファイターZERO2（ナッシュ）	1,345,600	常連の皆様対戦楽しかったです。VIC	
神凰拳	479,500	またピノキオ行きます。　VIC	酒天童子 ALL
ソニックウイングス3	1,967,600	TV～君楽しかったです。　VIC	2-4 だめです
19XX（モスキート）	5,392,900	KITE	ラスボス
ニンジャマスターズ	8″36′17	T.S	ALL
メタルスラッグ	618,700	T.N	5面
ソニックウイングス3	1,769,600	千花氏いろいろありがとう。　VIC	ラビオレプス 2-1ダメ!!

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30　前村ビル1F　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆デカスリート（走り高跳び）	2.60m	KOB	カール使用
デカスリート（槍投げ）	97.55m	KOB	アレクセイ使用
デカスリート（走り幅跳び）	9.45m	KOB	カール使用
ダンクマニア	218p＋s	MGF-KOB	1CALL ダンク114
ソウルエッジVer.2（ノーマルモード）	4′58″03	ベロボーマン　レオ	1CALL タキ使用
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,529,400	鳴神恭介	1CALL 早乙女使用
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,437,500	鳴神恭介	1CALL 鏡使用
デカスリート（円盤投げ）	81.87m	KOB	アレクセイ使用
デカスリート（砲丸投げ）	25.71m	KOB	アレクセイ使用
デカスリート（400m走）	42.09s	KOB	ロビン使用

・ビデオゲーム・

クラシック　　　ガイド
CLASSIC GUIDE

君よ, オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ボンバーマンワールド	35,000円	'92年	コミカルアクション	有	有		トライ
ガンフォース	20,000円	'91年	シューティング	有	有	途中参加不能	ファンタジークラブ
レジェンド オブ ヒーロー トンマ	18,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
R TYPE LEO	16,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
メジャータイトル2	15,000円		スポーツ				秀和
エアーデュエル	14,000円	'86年	シューティング	有	有	途中参加不能	ファンタジークラブ
スパルタンX	12,000円	'86年	格闘アクション	有	有	USAバージョン	ファンタジークラブ

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
サイコソルジャー	78,000円	'87年	アクション	無	無		玉屋
忍者マスターズ	60,000円						秀和
アテナ	35,000円	'86年	アクション	有	有		テクナート
龍虎の拳外伝	35,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ネオジオソフト	富貴商会
アテナ	30,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
MV-1	25,000円		システム	無	有	MVS 1本用基板	通販&ProShop システムIII
リアルバウト餓狼伝説	25,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ネオジオソフト	富貴商会
リアルバウト餓狼伝説	25,000円		対戦格闘				秀和
ASO	17,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
ASO	12,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
ステークスウィナー	12,000円	'95年	スポーツ				トライ
パルスター	10,000円	'94年	シューティング				トライ
パズルボブル	8,000円	'95年	パズル				トライ
リーグボウリング	7,000円	'90年	スポーツ				トライ

ガエルコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ワールドラリー	15,000円	'93年	レース	有	有		テクナート

カプコン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
スターグラディエイター	208,000円	'96年	アクション	有	有		テクナート
ストリートファイターアルファII	180,000円	'96年	アクション	有	有		テクナート
D&D® シャドー オーバー ミスタラ	108,000円	'96年	アクション	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO2	105,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
アルティミットエコロジー	98,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
ストリートファイターZERO2	98,000円	'96年	格闘	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
ロストワールド	90,000円	'88年	シューティング			P付	トライ
19XX	88,000円	'96年	シューティング	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
ニモ	70,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
エリア88	68,000円	'89年	シューティング				秀和
マーヴルスーパーヒーローズ	48,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
エグゼドエグゼス	40,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
エリア88	40,000円	'89年	シューティング				トライ
闘いの挽歌	40,000円	'86年	対戦格闘	有	有		テクナート
ウィロー	38,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
エリア88	38,000円	'89年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
エイリアンVSプレデター	33,000円	'94年	格闘アクション	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
ヴァンパイア ハンター	32,000円	'95年	格闘アクション	有	有		トライ
ダンジョン&ドラゴン	31,000円	'94年	格闘アクション	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
ストライダー飛竜	30,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
大魔界村	30,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
天地を喰らう	23,000円	'89年	格闘アクション				トライ
チキチキボーイズ	22,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
バース	19,000円	'92年	シューティング	有	有		テクナート
キャデラック	18,000円	'92年	アクション	有	有		玉屋
パニッシャー	18,000円	'93年	アクション	有	有		玉屋
戦場の狼II	18,000円	'90年	シューティング				トライ
天地を喰らうII	18,000円	'92年	格闘アクション	無	無		玉屋
ストリートファイター	15,000円	'87年	対戦格闘				トライ
ファイナルファイト	15,000円	'89年	アクション				トライ
X-MEN	10,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ソフトボード	通販&ProShop システムIII

クラール

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
クラッシュローラー	30,000円	'81年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII

コナミ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
悪魔城ドラキュラ	75,000円	'88年	アクション	無	無		玉屋
恋のホットロック	58,000円	'86年	コミカルアクション	有	有		トライ
沙羅蔓蛇II	55,000円	'95年	シューティング	有	有	システム付新品	通販&ProShop システムIII
沙羅曼陀II	49,800円	'96年	シューティング	有	有	PCB, 新品大特価!!	富貴商会
沙羅曼蛇II	45,000円	'96年	シューティング	有	有		テクナート
ニャンニャンパニック	40,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
究極戦隊ダダンダーン	40,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
XEKEX	35,000円	'94年	シューティング	有	有		テクナート
スラムダンク	35,000円		スポーツ				秀和
サンセットライダーズ	32,000円						秀和
セクシーパロディウス	30,000円	'96年	シューティング	有	有	GXサブ ボード	富貴商会
スーパー魂斗羅	28,000円	'88年	アクションシューティング	有	有		トライ
グラディウスII	23,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
沙羅曼陀II	15,000円	'96年	シューティング	有	有	GXサブ ボード	富貴商会
タイムパイロット	12,000円	'84年	シューティング	有	有		テクナート
出たな！ツインビー	7,000円	'91年	シューティング	有	有		テクナート

サン電子

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
上海III	32,000円	'93年	パズル	有	有		トライ

ジャレコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ゲーム天国	49,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
銀河任侠伝	25,000円	'87年	アクション	有	有		テクナート

セガ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ラストブロンクス	470,000円	'96年	対戦格闘	有	有	PCB	トライ
バーチャファイターII	250,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ハーネス付	テクナート
ファイティングバイパーズ	238,000円	'95年	対戦格闘	有	有	基板のみ	通販&ProShop システムIII
バーチャファイターII	200,000円	'94年	対戦格闘	有	有	PCB	トライ
ファイティングバイパース	150,000円	'95年	対戦格闘	有	有	PCB	トライ
ピットフォールII	35,000円	'85年	対戦格闘	有	有		テクナート
フリッキー	35,000円	'84年	コミカルアクション	有	有		トライ
アッポー	15,000円	'84年	スポーツ	無	無		玉屋
ロボレス2001	12,000円	'86年	プロレス	有	有		テクナート
ずんずん教の野望	10,000円	'94年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII
バーチャファイターキッズ	10,000円		対戦格闘			ROM	秀和
ぷよぷよ通	10,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	5,000円	'92年	アクションパズル	有	有		テクナート

セタ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
スーパーリアル麻雀PV	18,000円	'95年	麻雀	有	有		トライ
スーパーリアル麻雀PIV	15,000円	'93年	麻雀	有	有		トライ

タイトー

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
レイストーム	198,000円	'96年	シューティング	有	有		テクナート
ダライアス外伝	75,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
エレベーターアクションリターンズ	65,000円	'95年	アクションシューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
プリルラ	40,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
レイフォース	40,000円	'94年	シューティング	有	有		テクナート

パズルボブル2	35,000円	'95年	アクション	有	有	F-3ソフト	富貴商会
究極タイガーII	35,000円	'95年	シューティング	有	有	F-3ソフト	富貴商会
メタルブラック	33,000円	'91年	シューティング	有	有		テクナート
メタルブラック	30,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガンフロンティア	20,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
グリッドシーカー	20,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
エレベーターアクションリターンズ	15,000円	'95年	アクション	有	有	F-3ソフト	富貴商会

テクノスジャパン

ダブルドラゴン3	16,000円	'90年	格闘アクション	有	有	4TYPE CHARACTER	ファンタジークラブ

テクモ

闘姫伝承	100,000円	'96年	アクション	有	有		テクナート
ピンボールアクション	20,000円	'85年	ピンボール	有	有		テクナート
がんばれギンくん	8,000円	'95年	バラエティ	有	有		玉屋
がんばれギンくん	8,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

データイースト

スカルファング	85,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ウルフファング	50,000円	'91年	シューティング				秀和
トリオザパンチ	50,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
ウルフファング	40,000円	'91年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
チェルノブ	40,000円	'88年	アクション	有	有		テクナート
ウルフファング	32,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
キャプテンアメリカ	20,000円						秀和
空牙	15,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
マジカルドロップ	10,000円	'85年	パズル	有	有		テクナート
マジカルドロップ	8,000円	'95年	パズル	有	有		玉屋

東亜プラン

バツグン(ショーVer)	35,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン	8,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

鉄拳II-β	100,000円	'96年	アクション	有	有		テクナート
アサルト	70,000円	'88年	アクション	有	有	パネル付	テクナート
ドルアーガの塔	68,000円	'84年	アクション				トライ
アサルト	65,000円	'88年	シューティング	有	有	P付	トライ

グロブダー	65,000円	'84年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
ファイネストアワー	65,000円	'89年	シューティング				トライ
フェリオス	65,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ワルキューレの伝説	65,000円	'89年	アクション				トライ
ワンダーモモ	58,000円	'87年	アクション				トライ
トイポップ	55,000円	'86年	シューティング				トライ
ニューラリーX	55,000円	'81年	シューティング	有	有		テクナート
ドラゴンバスター	48,000円	'84年	アクション	無	無		玉屋
スーパーパックマン	45,000円	'82年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
ドラゴンスピリット	45,000円	'87年	シューティング				トライ
ドラゴンセイバー	43,000円	'90年	シューティング	有	有	システムII	ファンタジークラブ
プライムゴールEX	40,000円						秀和
ドラゴンバスター	35,000円	'85年	アクション				トライ
スプラッターハウス	30,000円	'88年	アクション	無	無		玉屋
メルヘンメイズ	30,000円	'88年	アクション				トライ
ギャラガ88	25,000円	'88年	シューティング				トライ
スーパーワースタ95	25,000円	'95年	野球	有	有	野球ゲームの名作	富貴商会
ローリングサンダー2	20,000円	'90年	アクション	有	有		テクナート
F/A	12,000円	'92年	シューティング				トライ
バーニングフォース	12,000円	'89年	シューティング	有	有	システムII ROM	ファンタジークラブ
エクスバニア	10,000円	'92年	アクション	有	有		ファンタジークラブ

日本物産

クレイジークライマー2	26,000円	'88年	アクション	有	有		テクナート

バンプレスト

アクウギャレット	50,000円	'96年	シューティング	有	有		テクナート
ウルトラ警備隊	35,000円	'95年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII

ビデオシステム

麻雀ファイナルロマンス2	78,000円	'95年	麻雀	有	有		トライ

富貴商会

逆転パズル番長!!	148,000円	'96年	パズル	有	有	当社開発商品！	富貴商会

UPL

忍者くん阿修羅の章	25,000円	'87年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
ゴモラ	18,000円	'90年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ

■トライ 〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667
■ファンタジークラブ 〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■通販&ProShop システムIII 〒451 愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F ☎052-523-4432
■テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13 ☎06-643-7641
■秀和 〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-9 ☎06-632-6644

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide

U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-com(Used Computer=中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動，外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Power Mac9500/120	398,000円	有	有	有	有	5	展示品(メーカー1年保証付)	OAシステムプラザ
Power Mac9500/120	359,700円	有	無	無	有	4		スタンバイVer.4
Power Mac7500/100	258,000円	有	有	有	有	5	展示品(メーカ1年保証付)	OAシステムプラザ
Power Book5300CS/100	218,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
Performa6310	198,000円	有	無	無	有	4	603e 16/1.2G	OTTO
Quadra900	159,800円	無	無	無	有	4	12/160	OTTO
Quadra840AV/500 CD	148,000円	有	有	無	有	4	3か月保証付	OAシステムプラザ
Power Book 190CS	138,000円	有	有	無	有	5	保証8か月，外付CDKX2-DN740Mをセット	ワンダーボックス
Power Mac6200/75	129,800円	有	無	無	有	4	16/520	OTTO
Centris650	99,800円	無	無	無	有	3	24/230	OTTO
Power Mac6100/60AV	99,800円	有	無	有	有	4	16/250	アイザワ時計店
Power Book165C	92,000円	有	無	有	有	4	8/160	アイザワ時計店
Performa588	84,800円	無	無	無	有	3		OTTO
SE/30	39,800円	無	無	無	有	3	2/40	OTTO
Classic	24,800円	無	無	無	有	3	4/40	OTTO
Classic	19,800円	無	無	無	有	3	2/40	OTTO

EPSON

PC-486NAUD2JW	149,800円	有	無	無	有	4	DX4(75)18/320/9.5"TFT/FM, SSG	OTTO
PC-486MEILVM	120,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	オガワムセン
PC-486MEIVM	100,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	オガワムセン
PC-486NAU2	64,800円	有	無	無	有	4	20/250 486SX(33)	OTTO
PC-486NAS2	59,800円	有	無	無	有	4	486SX(25)，メモリ1.6M，3.5"×2，モノクロ8	OTTO
PC-486PT1	54,700円	有	無	無	有	3		スタンバイVer.4
PC-486SR2	44,800円	有	無	無	有	4	3M	OTTO
PC-386GE3	34,800円	無	無	無	有	3	5M	OTTO
PC-486SE2	34,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-386LS	29,800円	無	無	無	有	3	9/40	OTTO
PC-386P	29,800円	無	無	無	有	3	386SX(16)1.6/2FD	OTTO
PC-386NAST	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-386M	22,800円	有	有	無	有	4	40MBHDD増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286CSTD	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-286LS/STD	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-386M-STD	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-386V-STD	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-386VR-STD	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-386BOOK-L	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-286LE	14,800円	無	無	無	有	3	ノートパソコン	ソフトプラザ遊基 竹林店
PC-286NF	12,800円	無	無	無	有	3	V30(10)，メモリ640K，1.25RAM，3.5"×1	OTTO
PC-286VF	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-286VG	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-386VR	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

Think Pad530CS-1FC	149,800円	有	無	無	有	4	12/360MODEM/Win95	OTTO
Aptiva 730	129,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PS/V Master100	84,700円	有	無	無	有	4		スタンバイVer.4
PS/V Master66	69,700円	有	無	無	有	4		スタンバイVer.4
Aptiva 2407RWZ	58,000円	有	有	有	有	4		ソフトプラザ遊基
PS/V 2405-YWB	42,800円	有	無	無	有	4	DX(33)	OTTO
5541-TO4	39,800円	無	無	無	有	3	2/40	OTTO
PS/V 2405-WA8	39,800円	有	無	無	有	4	SX(33)	OTTO
PS-5523-V08	39,800円	無	無	無	無	3	RAM 4MB HDD 80MB	フレックス四日市
PS/55Note N23SX	29,800円	有	無	無	有	3		OTTO
Think Pad220-SJ8	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PS55note 5523-S14	29,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PS/55Z 10T	18,000円	有	有	無	有	4	2MB+80MB	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-9821Na13/C10	379,700円	有	無	有	有	4		スタンバイVer.4
PC-9821Na12/S10F	359,800円	有	有	無	有	5	14.6/1.2G	OTTO
PC-9821N a 13/C10	318,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx13/S5TA	238,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	オガワムセン
PC-9821Nb7/C8	238,000円	有	有	有	有	4	展示処分品	オガワムセン
PC-9821Nb7/5	198,000円	有	有	有	有	4		コムネット
PC-9821Cx13/S5TA	189,800円	有	無	無	有	5	未使用品	OTTO
PC-9821Nb7/5	189,800円	有	有	無	有	5	P(75)8/540/3.5"×1，10.4"TFT	OTTO
PC-9821Nf/340W	189,800円	有	有	無	有	5	8/340	OTTO
PC-9821Cb10/TA	179,800円	有	無	無	有	5		OTTO
PC-9821Ne3/5	179,800円	有	有	無	有	5	DX2(50)，8/540/Ir/10.1"TFT	OTTO
PC-9821Xa12/C12	169,800円	有	無	無	有	5	P(120)16/1.2G/3.5"×1/4×CD/Ty	OTTO
PC-9821Lt/350A	149,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821NE	148,000円	有	有	有	有	4	モデムカード/HDD200MB/12MBRAM/3か月保証付	OAシステムプラザ

PC-9821Ap3/C8W	139,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9821Nb/340W	139,800円	有	有	無	有	4	486SX(33)5.6/340/9.5"DSTN	OTTO
PC-9821V10/S5KA	138,000円	有	有	有	有	5		ソフトプラザ遊基
PC-9821Ld/350A	129,800円	有	有	無	有	4	20/350	OTTO
PC-9821Xa7e/S15	122,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	120,000円	無	無	無	無	4	RAM14.6MB/HDD420MB	アイザワ時計店
PC-9821AP2/C9T	119,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9821Ap2/U2	118,000円	有	有	有	有	5	CD+8MB+240MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3/3	118,000円	有	有	有	有	5	8MBメモリー, 350MBHDD	ワンダーボックス
PC-9821Ld/350A	100,000円	有	無	有	有	4		アイザワ時計店
OP-98X10H	99,800円	無	無	無	有	3	4/100	OTTO
PC-9801NX/C	99,800円	無	無	無	有	4		OTTO
PC-9821Xe10/4	99,800円	有	有	有	有	5	新品, ペンティアム66, メモリ8MB, HDD420MB, 4倍速CD	ワンダーボックス
PC-9821Cb2/B	98,000円	有	無	有	有	5	新古品保証3か月	コムネット
PC-9821Cx/S3	94,800円	有	無	無	有	5		OTTO
PC-9801NA/120C	94,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9801NL/A120	94,800円	無	無	無	有	4		OTTO
PC-9821Xa/V8W	89,700円	有	無	無	有	4		スタンバイVer.4
PC-9801NC40	84,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9821Cs2/S3	79,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9801NC	79,800円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9821Ce2/S2D	79,800円	有	無	無	無	4	SCSIインターフェース付	アイザワ時計店
PC-9821Xｅ/U7W	72,800円	有	有	無	有	4	CD内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/U2	69,800円	有	無	無	有	3	DX2(66)3.6/2FD	OTTO
PC-9801NS/R	69,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9821CS2/S2	69,800円	有	有	有	有	3	3か月保証付	OAシステムプラザ
PC-9821Xs/C8W	64,800円	有	有	有	有	5	新品	コムネット
PC-9821Ap2/M2	59,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 U100-100	59,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801T-F71	59,800円	無	無	無	有	3	386SX(20)1.6/100/3.5×2/TFT/C	OTTO
PC-9821As2/U2	59,800円	有	有	無	有	4	3か月保証付	OAシステムプラザ
PC-9821V12/S5RA	59,800円	有	有	無	有	4		コムネット
PC-9801NS/T40	54,800円	無	無	無	有	3	386SL(20), メモリ1.6MB, 8階調, 40MBHDD	OTTO
PC-9801TF5	54,800円	有	有	有	有	5	RAM5MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801T-F5	52,800円	無	無	無	有	3	386SX(20)1.6/40/3.5×2/TFT/C	OTTO
PC-9821Ae/U7	49,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 100-100	49,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/E40	49,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/L	49,800円	無	無	無	有	3	386SX(20)1.6/FD/3.5"×1	OTTO
PC-9801NS/T	49,800円	無	無	無	有	3	386SL(20), メモリ1.6MB, 8階調	OTTO
PC-9801US	49,800円	有	有	有	有	5	4MB+40MB内蔵	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/U7	49,800円	有	有	無	有	4	3か月保証付	OAシステムプラザ
PC-9801BX/U2	42,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801T-S5	39,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801NL	39,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801NS-20	39,800円	無	無	無	有	3	386SX(12), メモリ1.6MB, 8階調, 20MBHDD	OTTO
PC-KM153R	39,800円	有	有	有	有	5	15インチマルチモニター, 新品	ワンダーボックス
PC-9801FA/U5	37,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801FA7	37,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DA/U7	34,800円	無	無	無	有	3	1.6/100	OTTO
PC-9801FA/U2	34,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DA/U2	34,800円	無	無	無	無	3	EMSカード6MB HDD40MB	アイザワ時計店
PC-9801BX/U2	32,800円	無	無	無	有	4		OTTO
PC-98GS2	32,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-9801FS/U2	31,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801FX/U2	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 80-100	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 U80-100	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98S U8-100	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801LS5	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801-W5	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801NV	29,800円	無	無	無	有	3	バッテリ不良	OTTO
PC-9801DA2	29,800円	無	無	無	有	4		ワンダーボックス
PC-9801DA/U5	28,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DA7	27,800円	無	無	無	有	3	1.6/100	OTTO
PC-9801NS20	27,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U2	25,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98S 8-040	24,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98S U8-002	24,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801LS2	24,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801LX5C	24,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801NS	23,800円	有	無	無	有	4	2MB RAMカード付	フレックス四日市
PC-9801EX2	23,000円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9801DA2	22,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 U60-100	22,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801FA2	19,800円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基
PC-9801CV21	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DS2	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DX/U2	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801ES5	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801RL/5	19,800円	無	無	無	有	3	3/40 386DS(20)	OTTO
PC-9801RL21	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 60-100	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 U60-040	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 U80-002	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98S 8-002	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801LX5	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801N	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DX5	17,800円	無	無	無	有	3	286(12/10MHz)/V30(8MHz)	OTTO
PC-9801RA51	17,800円	無	無	無	有	3	386(20/16MHz)1.6/40/5"×2	OTTO
PC-9801LX4	17,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801RX51	16,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DX2	15,800円	無	無	無	有	3	286(12/10MHz)/V30(8MHz)	OTTO
PC-9801EX2	15,800円	無	無	無	有	3	286(12MHz)/V30(8MHz)640K/3.5	OTTO
PC-9801RA21	15,800円	無	無	無	有	3	Cx486DLC(39.4MHz)	OTTO
PC-9801FX2	15,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801RA2	14,800円	無	無	無	有	3	386(16MHz)/V30(8MHZ)1.6/FD	OTTO
PC-9801RA21	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA21	13,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RX2	12,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 70-002	12,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 70-002	12,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-H98 U60-002	12,800円	無	無	無	有	3	1.6/100	OTTO
PC-9801DX2	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UF	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9801DX/U2	6,000円	無	無	無	有	1	ビデオ出力NG, 他機能OK	スポット・タニガキ
PC-9801VM2	4,000円	有	無	無	無	1	ドライブ#1, #2NG, 他機能OK	スポット・タニガキ
PC-98LT	2,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市

SHARP

Mebius PC-A435	389,700円	有	有	有	有	5		スタンバイVer.4
AV1/590CD-95	378,000円	有	有	有	有	5		アイザワ時計店
CZ-870CB	29,800円	無	無	無	無	2		アイザワ時計店

コンパック

プレサリオCDS520	90,000円	有	有	有	有	5	在庫処分品	オガワムセン
プレサリオCDS433	50,000円	有	無	有	有	4		オガワムセン

ソーテック

J4P90CX	348,000円	有	有	有	有	5	810MBHDD/24MBRAM/3か月保証付	OAシステムプラザ

リコー

PS5530	27,800円	有	有	無	有	4	2MB+80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PS5530	19,800円	有	有	無	有	4	2MB+30MB	ユニオンコンピューターネットワーク

松下電器

CF-32AP	139,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

GRO758SA	179,800円	有	有	有	有	5		OTTO
GS0755TW(GTS575/051CT/W)	179,800円	有	有	有	有	5		OTTO
GT4755M9	179,800円	有	有	有	有	5	DX4(75)8/520/2xCD/10.4"DSTN	OTTO
GT4755MT	179,800円	有	有	有	有	5	DX4(75)8/520/2xCD/10.4"TFT/S	OTTO
SS5755TA(SSR575/051CT/A)	179,800円	有	有	有	有	5	箱汚い, 修理中	OTTO
GT-S575	175,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PV466631J	69,800円	無	無	無	有	3	J3100モード対応, DX2(66)4/340	OTTO
EZ486001	69,800円	有	無	無	有	4		OTTO
DynaBookV468E(EVS121TD)	59,800円	有	無	無	有	4	486SX(20)4/120/8.4"TFTカラー	OTTO
AVS001CD	49,800円	有	有	有	有	5	未使用品J31VS001CD	OTTO
EVS081WD(J3100VS)	49,800円	無	無	無	有	4	486SX(20)4M, 80M, 一太郎 5	OTTO
J31EZ001	39,800円	無	無	無	有	3		OTTO
J31SL4VW	39,800円	無	無	無	有	3		OTTO
J3100SGT101	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
J31SX41P	29,800円	無	無	無	有	3	HDD40MB	OTTO
J31SX4VW	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
J3100SX021	21,800円	無	無	無	有	3		OTTO
J31GXS41	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
J3100SX001-W	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
J3100GS	17,800円	無	無	無	有	3		OTTO
J31SX002	16,800円	無	無	無	有	3		OTTO
J3100ZS 002	15,800円	無	無	無	有	3	ウインドウズ入り	OTTO
J31GTS02	15,800円	無	無	無	有	3	3MB	OTTO
J3300/30(2/40)	9,980円	無	無	無	有	3	メモリ2MB, 40MBHDD	OTTO

富士通

FMV-DESKPOWER TE	209,800円	有	有	有	有	5	新品15インチマルチディスプレイ付	コムネット
FMV-57NATH2	188,000円	有	無	無	有	4	P(75)8/810/10.4"TFT/サウンド	OTTO
FMV-5DSE51	185,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-57NLSS1	179,800円	有	有	有	有	5	P(75)8/810/10.4"DSTN/Win95	OTTO
FMV-5DCE1	158,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-47NLSSI	139,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

FMV-57D4S6A	129,800円	有	有	有	有	4	P(75)8/540/4XCD/15"CRD	OTTO
FMV-DESK POWER S	99,800円	有	無	有	有	4	DX4100,8MBメモリー,HDD540MB	ワンダーボックス
FMV-4100C2	89,800円	有	有	有	有	4	8/540 WIN3.1	OTTO
FM TOWNSII ME170	50,000円	有	無	有	有	4		オガワムセン
FM TOWNSII Fresh•ET FETJ1	49,800円	有	無	有	有	4		ソフトプラザ遊基
FM TOWNSII UG20(2/80)	39,800円	無	無	無	有	3		OTTO
FMR-70HX1	34,800円	無	無	無	有	3	2/35	OTTO
FM TOWNSII SG20(10/200)	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
FMR-50NBX2	29,800円	無	無	無	有	3	4/40モデム	OTTO
FMR-50LT6-C	24,800円	無	無	無	有	3	3/40	OTTO
FM TOWNS model2	19,800円	有	有	有	有	4	テンキー付キーボード付	コムネット

ディスプレイ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-7700	42,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-7000	38,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-5500	15,800円	無	無	無	有	3		OTTO
CR-5000	12,800円	無	無	無	有	3	15",98用	OTTO
CR-5050	9,980円	無	無	無	有	3	98ノーマル15"モニタ	OTTO
CR-4000	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IDEXON

SR7314	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-TV454	37,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	30,000円	有	無	有	有	3	15インチマルチシンク	オガワムセン
21"トリニトロン	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
15"マルチCRT	25,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV354	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-KD1521	19,800円	有	有	有	有	5	新品	コムネット
PC-KD1522	16,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-KD1511	14,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-KD1521	14,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-KD854N	14,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-KD881	12,800円	無	無	無	有	3	15",98用	OTTO
PC-KH1511	12,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-KH1512	12,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-KD881	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
N5913U	11,800円	無	無	無	有	3		OTTO
N5926-02	11,800円	無	無	無	有	3		OTTO
N5913L	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-KD882	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-KD853N	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-KD854	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-KD854N	9,980円	無	無	無	有	3	14"モニター,0.39ピッチ,D-SUB15ピン	OTTO
PC-KD853n	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1421	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854n	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5924	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD863S	9,800円	無	無	有	有	3		フレックス四日市
N5913U	8,800円	有	有	無	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913	8,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
N5913L	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854	6,000円	無	無	無	無	3	9801ノーマルモード	スポット・タニガキ
PC-KD851	6,000円	無	無	無	無	3	9801ノーマルモード	スポット・タニガキ

三菱電機

RD1498	14,900円	無	無	無	有	3		OTTO
XC-98V3	13,800円	無	無	無	有	4		OTTO
XC-1498C	12,800円	無	無	無	有	3		OTTO
XC-1498C2	12,800円	無	無	無	有	3		OTTO
M6318	6,800円	無	無	無	有	3		OTTO
CMT-D14UPLS	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
CMT-147L	7,800円	無	無	無	有	3	15",98用	OTTO
CMT-C14U2	7,800円	無	無	無	有	3		OTTO

飯山電機

MF-5012	89,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

DESKPOWER TE用 15インチモニター	32,800円	有	有	有	有	5	新品,DOS/V用15インチマルチ	コムネット

プリンタ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MJ-3000CU	69,800円	有	無	無	有	4	Macキット接着剤	OTTO
HG-5130	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
MJ-800C	29,800円	無	無	無	有	3	バブルジェットカラー,A4,ハガキ,オートシート	OTTO
AP-1000	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
MJ-500V2	19,800円	無	無	無	有	3	JET	OTTO
VP-1000	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
VP-1500	19,800円	無	無	無	有	3	シートフィーダ付き	OTTO
VP-2000	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MJ-500C	16,800円	有	有	有	有	5		ワンダーボックス
AP-900	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-300BK	9,980円	無	無	無	有	3	熱転写	OTTO
AP-700	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO

NEC

PC-PR2000/4	43,800円	無	無	無	有	3	B4	OTTO
PC-PR201/65	42,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-PR201/80LA	39,800円	無	無	無	有	3	カラーシリアルプリンタ,B4,160dpi,8色	OTTO
PC-PR201/60A	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-PR201/80A	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-PR2000/4	29,800円	有	有	無	有			ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR3000PS	24,800円	無	無	無	有	3	A4/B4レーザー	OTTO
PC-PR201/80A	24,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201/65A	22,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201GS	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-PR1000	19,800円	無	無	無	有	3	A4レーザー	OTTO
PC-PR201/60	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-PR201X	19,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-PR201/45L	13,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-PR101/TN103	13,000円	無	無	無	無	3		アイザワ時計店
PC-PR101/Tn103	9,980円	有	無	無	有	3		OTTO
PC-PR150V	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-PR201	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR102TL2	4,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市

キヤノン

LBP-A304E	59,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LBP-A404E	39,800円	無	無	無	有	3		OTTO
BJC-600J	24,800円	有	無	無	無	4	本体のみ	ワンダーボックス
BJC-35V	19,800円	有	無	無	有	4	バブルジェットカラー,A4,ノートタイプ	OTTO
BJC-400J	19,800円	有	無	無	有	4	バブルジェットカラー,A4,オートシートフィーダ	OTTO

富士通

FMVPR711G	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
XJ-500	21,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
XJ-500	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
FMVPR353G2	13,800円	無	無	無	有	3		OTTO

その他

ELECOM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
EN-340NP	29,800円	無	無	無	有	3	98ノートHDD	OTTO
EN-125NP	13,000円	無	無	無	有	3		OTTO
ECD-550	9,980円	無	無	無	有	3	Fixell CD	OTTO
EIF-98AW3	2,980円	無	無	無	有	3	98用 SCSI2カード	OTTO

ICM

RX-1000-CIM	29,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
CD-660S-CIM	15,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
LA-120	12,800円	有	有	無	有	4	エプソンノート用ROMHDD	ユニオンコンピューターネットワーク
FT-120	12,000円	無	無	無	有	3	130MB	OTTO
NV-120	12,000円	無	無	無	有	3	98ノート内蔵120MBHDD	OTTO
INTER-131	9,800円	無	無	無	有	3	9801DA内蔵用130MBHDD	OTTO
CD-600S	9,800円	有	有	有	有	5	Mac用CD	ユニオンコンピューターネットワーク

KORG

05R/W	29,800円	有	有	無	有	4	MIDI	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

SV-H98-U01	39,800円	無	無	無	有	4		OTTO
PC-HD340A	19,800円	無	無	無	有	4	9821A MATE用340MB HDD	OTTO
PC-9821CB2-B05	15,000円	有	無	有	有	4	MPEG再生ボード	ワンダーボックス
9801n-J05	13,800円	無	無	無	有	4	NEC純正 PCMCIAモデムカード	OTTO
CMZ-2424/5	12,000円	有	無	無		3	モデム	ワンダーボックス
PC-9801N-06	4,000円	有	無	有	有	4	98note用モデム	スポット・タニガキ
9801FA-35	3,800円	無	無	無	有	3		OTTO
9801NS/E-35	3,800円	無	無	無	有	4	98用ノート40MBHDD	OTTO

SONY

RMO-S360	19,800円	有	有	無	有	3	3か月保証付	OAシステムプラザ
SMD-280	12,800円	有	有	有	有	4	モデム	ワンダーボックス

アイ・オー・データ機器

HDS-540M	19,800円	無	無	無	有	3	外付け540MBHDD	OTTO
PC-BOX' 168	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PK-NXC40	2,980円	無	無	無	有	3	9801NX/C用，倍速CPU 486SX	OTTO
SC-98III	7,800円	有	有	有	有	5	SCSIインターフェース	ソフトプラザ遊基 竹林店
GV-98X	25,800円	有	有	有	有	5	ビデオボード	ユニオンコンピューターネットワーク
CDG-TX4	16,800円	有	有	有	有	5	外付4倍速CDドライブ	ワンダーボックス
CDG-AB4	16,800円	有	有	有	有	5	内蔵CDドライブ	ワンダーボックス
MC34-4M	12,800円	有	無	無	無	4	PC-9821Ce専用4MBラム	ワンダーボックス

アイワ

PV-BF/44	9,800円	有	無	有	有	4	モデム	ワンダーボックス

オムロン

MD24HS	59,800円	無	無	無	有	3	半二重2400bpsモデム	OTTO
ME1414BII	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
ME1414P	9,980円	無	無	無	有	3	PCMCIAカードモデム14.4Kdata/fax	OTTO
MD96XL-10V	8,000円	無	無	有	無	4	ACアダプター付，モデム	ワンダーボックス
MD24FB5V	5,800円	無	無	無	有	3	外付け2400モデム	OTTO
MD24FL10V	5,800円	無	無	無	有	3	東芝J3100用ケーブル付	OTTO

メルコ

DEN-245J	14,800円	無	無	無	有	4	EPSONノート用HDD	OTTO
EMW-P	12,800円	有	有	有	有	5	4MX2，メモリー	ソフトプラザ遊基 竹林店
EMJ-4000S	12,800円	有	有	有	有	5	PC9801シリーズ用汎用ラムボート	ワンダーボックス
CDS-E	9,980円	無	無	無	有	4		OTTO
CDO-EY	9,800円	有	無	有	有	4	倍速CDドライブ	ワンダーボックス
XMC-2000	7,000円	無	無	無	無	4	2MB増設RAM	ワンダーボックス
ENE-4000	5,000円	有	無	無	有	4	98note(NS/A, Ne)用	スポット・タニガキ

ローランド

SC-88	54,000円	有	有	有	有	4	MIDI	ユニオンコンピューターネットワーク
ミュージ郎55ST	34,800円	有	有	有	有	5	NECとDOS/V共にあり	ユニオンコンピューターネットワーク
ミュージ郎ボードII	19,800円	有	有	有	有	5	DOS/V, MIDI	ユニオンコンピューターネットワーク

ロジテック

LHD-S240HP	19,800円	無	無	無	有	3	FA用240MBHDD	OTTO
SHD-BA540P	19,800円	無	無	無	有	3	I/Fボード付き	OTTO
LHD-B240H	14,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LCD-M500	12,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LHD-NS130	12,800円	無	無	無	有	3	98用内蔵130MBHDD	OTTO
LHD-FE120K	8,800円	無	無	無	有	3	98BX用HDD	OTTO
LHD-S50HK	3,800円	無	無	無	有	3	DA用内部HDD, 50MB	OTTO

緑電子

BLT-N340	17,800円	無	無	無	有	3		OTTO
CXA-600-5L(I/F付)	15,000円	有	無	有	有	4	4倍速CD-ROM	オガワムセン
A-200	12,800円	無	無	無	有	3		OTTO
BLT-N120	9,980円	無	無	無	有	3		OTTO
LittleZFS	3,800円	無	無	無	有	3		OTTO

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■OTTO：〒101　東京都千代田区神田須田町2-2 鹿友22ビル　☎03-5256-3801
- ■アイザワ時計店：〒231　神奈川県横浜市中区大平町1　☎045-641-4337
- ■コムネット：〒274　千葉県船橋市前原西3-21-13　☎0474-76-0860
- ■ソフトプラザ遊基 竹林店：〒321　栃木県宇都宮市竹林町333　☎0286-43-6686
- ■ソフトプラザ遊基：〒321　栃木県宇都宮市峰町279-1 カーサ峰町ビル　☎0286-39-4755
- ■オガワムセン：〒503　岐阜県大垣市宮町2-29　☎0584-78-7687
- ■フレックス四日市：〒510　三重県四日市市鵜の森2-2-1 堀田ビル2F　☎0593-53-7503
- ■スタンバイVer.4：〒556　大阪市浪速区日本橋5-12-3 盛岡ビル　☎06-641-5633
- ■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
- ■スポット・タニガキ：〒620　京都府福知山市駅前町88　☎0773-22-0909
- ■OAシステムプラザ 仙台店：〒980　宮城県仙台市本町1-3-9 第6広瀬ビル2F　☎022-268-5541
- ■ワンダーボックス：〒984　宮城県仙台市若林区南材木町34　☎022-227-4681

午後はまるまる思いっきりゲーム!

(株)ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

SCITRON1500 SERIES──CD 96.8.21 ON SALE　¥1500(税込)

THE KING OF FIGHTER'S'96
SNK　新世界楽曲雑技団

初回特典：スーパーピクチャーCD



さあ，今年もKOFの季節がやってきたぞ。今回で3作目となる人気シリーズ，毎回違ったアプローチの楽曲が大好評だが，今回もやってまっせ。しかも前作や他シリーズの楽曲のアレンジ，その流れを受け継いだファンの心をくすぐる曲ばかり。過去の作品を知っているファンにとってはある意味でベスト盤的な内容になっているんである。声優の数も29名と格闘ゲームでは他に類をみない人数で，そのキャラクターボイスを余すところなく完全網羅。今年もアテナの声にはCM，グラビアなどで人気のさとう珠緒を起用しているのでファンはそこんとこ4649!

「収録曲」八神チームのテーマ「嵐のサキソフォン2」／餓狼チーム「Big Shot! "寂"」／サイコソルジャーチーム「RENIX '96」／ギースの「ギースに肩こり」／クラウザーの「レクイエムニ短調K.626ディエス・イレ」など。解説書，楽譜付き。



SCITRON1500 SERIES── CD 96.8.21 ON SALE ¥1500(税込)

わくわく7/SUN SOFT

初回特典：描き下ろし"わくわく"ステッカー

新しいゲームにとって大切なのは何といっても"インパクト"すでにタイトルからして"インパクト"いっぱいのこのゲーム，音楽のほうも"わくわく"三昧の仕上がりだ。ヒーローモノっぽい曲やアイドル歌モノ，どこかで聴いたことのあるアニメの曲，カッコいいブルースハープソロが聴けるウエスタン調の曲など，もうバラエティに富んだ全ジャンル志向が楽しい楽しい。もちろん定番であるオリジナルBGMをはじめ，ライ，ポリタンクZ，アリーナ，スラッシュ，フェルナンデスほか全キャラクターの魅力爆発のボイス，SEコレクションも完全収録!GETすべし。

「収録曲」わくわく7　オープニング／わくわくバトるぜ!／たたかえ!超冒険少年ライ／ゆけ!ゆけ!ポリタンクZ／思い出の森／やさしくゆるして／乱入者来たる!／陽はまた沈む／ドリーム・ワルツ／スラッシュステージオープニング／運命の肖像／レリーフ／プロローグ・オブ・デス／妖精，ほか全55曲。

FANTASTIC CHARACTER SERIES第1弾── CD96.9.4 ON SALE ¥2500(税込)

新シリーズ発足!

プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
GAINAX

初回特典：スーパーピクチャーディスク(原画・赤井孝美)



声優ファン&アニメファンを巻き込んで，いま最も熱いジャンルといえば「美少女ゲーム」。この人気ジャンルのCD，ビデオを精力的に発売していくサイトロンの新シリーズ「ファンタステック・キャラクター・シリーズ」がこのたび登場しました。記念すべき第1弾は「プリンセスメーカー　ゆめみる妖精」。プリンセスメーカー全シリーズのオリジナルコンポーザー梶原正裕が全面参加。プレイステーション版全21曲を完璧に新録音すれば，さらにFM音源でのマルチレコーディングを可能とした伝説の(?)ミュージック・ドライバー「PMD」制御によるアレンジ・ヴァージョンも追加収録。そして，ゲームのメイン・キャラクター演じる野上ゆかなのナレーションがまた聴きもの。「娘」とともに歩んだ思い出の季節をあなたに語りかけてくれます。8年間の記憶をあざやかにファイルした，抱きしめたいほど想いの募るアルバム。ほかのGMでは聴けない音楽世界をぜひ堪能してくださいませませ!

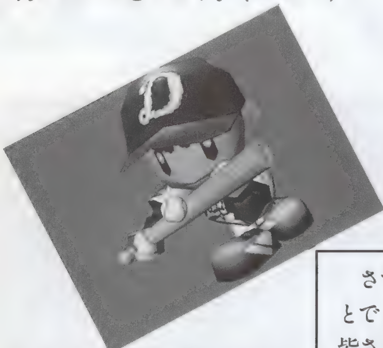
NEXT COMING SOON

- ●escape goat／アーティスト(謎)　CD.96.9.20 ON SALE ¥2500(税別)
- ●THE KING OF FIGTER'S'96──ARRANGE SOUND TRAX──SNK新世界楽曲雑技団　CD.96.9.20 ON SALE ¥2500(税込)
- ●真説サムライスピリッツ武士道烈伝　SNK新世界楽曲雑技団　CD.96.9.20 ON SALE ¥2500(税込)
- ●FIST!／IMAGINEER CD.96.10.2 IN STORE　¥2500(税込)

imagineer

Imagineer-Cafe2:00AM

とうとう８月になってしまいました。８月は東京ゲームショーもあるし（そこで遂にNINTENDO64用ソフトを皆様の前にお見せすることができます!!），何とかアツイ夏になりそうですね。今回は東京ゲームショー特集ということで，どんなブースになるのかご説明したいと思います。（TYPE-R）



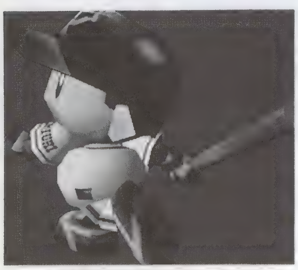


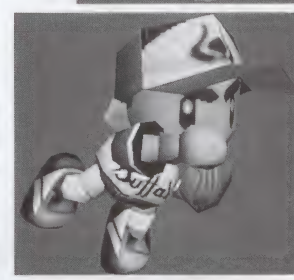


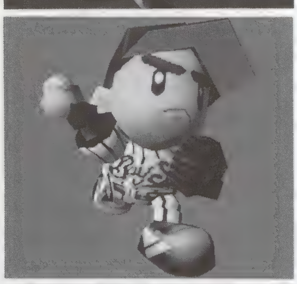


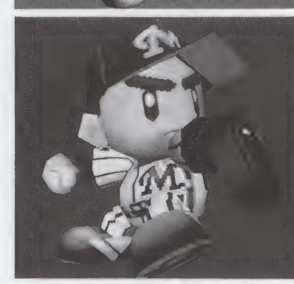
さて，東京ゲームショーまで１カ月をきり，皆さんも楽しみにしていることでしょう。イマジニアでは元気株式会社と組み，16コマの大きなブースで皆さんをお迎えいたします。ブースは近未来的で無彩色なイメージを想像してみてください。そこにネオンで色づけをしており，そこで遂に**NINTENDO64用ソフト『超空間ナイタープロ野球キング』**を出展いたします。

NINTENDO64初の本格的野球ゲームとなるこのゲームの特徴は，まず「秀逸の3D表現」です。高性能のハード機能に裏付けられた3D表現によって，今までの野球ゲームにはなかった要素をいっぱい取り込むことが可能になりました。例えば，ボールを追うときにも一定のスピードで追うのではなくて，「ダッシュで追いかけて落下地点近くではゆっくりボールを取る」というようなことまでできるのです。もちろん選手は実名でなんと４人プレイまで可能。このゲームが皆さんの前に初登場するのがこの東京ゲームショーなのです。絶対きてね。



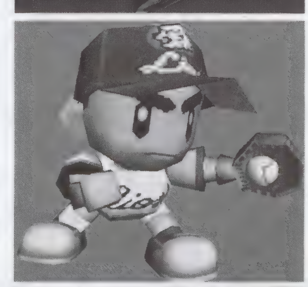






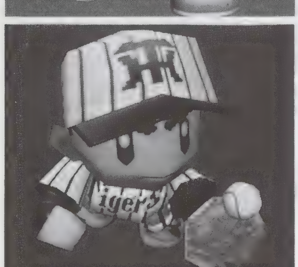
超空間ナイター プロ野球キング KING OF PRO BASEBALL

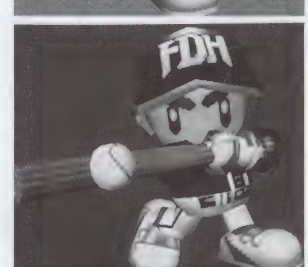




もちろんNINTENDO64以外にも超目玉のイベントを用意しています。イマジニアでは秋にサターンとプレステで格闘ゲーム『フィスト』を出すんですが（もちろん東京ゲームショーに出展しますよ！），そこでその**『フィスト』に出演する有名声優による豪華イベント**を連日実施します。誰が来るかは当日まで内緒ですが，オークションやミニコンサートで盛り上がることは必至。『フィスト』共々イベントも楽しみにしてくださいね。

他にもプレステ版『Star Fighter 3000』やサターン版『ぱにっくちゃん』，そして元気株式会社からもPS版『ベルトローガ９』他，超大作をたくさん用意して待っておりますので楽しみにしてください。





あなたのお便り，イラストその他を待ってます。お気軽にどうぞ。

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報チーム宛
E-mail horikiri@imagineer.co.jp

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

最近やっと梅雨も峠を越えたって感じで，とぉってもうれしーです。ホントにうっとぉし〜ったらなかったですからねぇ。雨雨雨のオンパレードで。でもきっとこの号が出る頃は梅雨明けしてるんでしょうね。楽しみだにゃぁ。しかし，こちら福島には世にも恐ろしい灼熱地獄がまっているうぅぅのであった。でもそうなりゃ開き直って，日焼け止めクリームを（忘れずに／）塗り，海や山に繰り出すぞぉっと。あぁ，自然が私を呼んでいる〜。イエ〜ィ／

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ〜〜〜／／／

大五郎とっちゃんのひとりごと

いよいよ夏ですね。太っている私にとって一番にがてなシーズンになってきました。特に福島の夏は蒸し暑いので有名です（京都と同じ）。盆地特有の暑さとでもいいましょうか，福島で一夏無事すごせればどの地方にいても快適な夏を過ごせるとまでいわれています。体感温度は，福島の32度が東京の36度に匹敵します。

さ〜て，暑さを我慢して今月も「大五郎とっちゃんのひとりごと」いってみましょうか。さて，今開発しているプレイステーションのソフト２本の発売日がほぼ決定しました。「首領蜂（ドンパチ）」は10月４日（金），「HardBall 5」は11月１日です。いずれも予定ですけど，遅れても１〜２週間で発売できる予定です。現在デバックをしながらゲーム楽しんでます。一日も早く皆さんにこのゲームを楽しんでもらえるようがんばってます。年内発売はこの２本です。いろいろと他のゲームの開発も進めていますが，まだまだ先が見えていないので今回はこの２本の発売日報告ということで勘弁してください。

それじゃ，来月号またみてくださいね。

くまちゃんのひとりごと

またまた，SPSに新人が入社しました。今度の新人くんは，営業なので事務所で一緒にお仕事をします。彼の名前は，江川くんです。その彼が，ど〜しても読者の皆様にご挨拶したい（／）と言うので，早速登場していただきましょ〜／

どうも，はじめまして。チェリーって呼んで下さい。まだ仕事を覚えていないのでニュースは書けません。だから自分のことを書いちゃいます。僕は22才になっても中古のファミコンソフト店を歩き回っています（高校時代，基板集めのためのバイトに，うつつを抜かしコンシューマの分野がまるっきりお留守）。去年友人が「暴れん坊天狗」（STG）なるソフトを僕の部屋に持ち込んで久しぶりにファミコンを稼動させ，僕はファミコンというハードに惚れ直してしまった（こんなに素晴らしいゲームがあるなんて）。今，このソフトを超える味のあるゲームを探すべく昔の雑誌を古本屋で読みあさっています。次のターゲットは「伝染るんです」，「マイライフマイラブ」で決まりだな……。チェリーでした。以後よろしく。

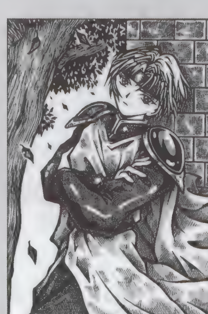
お葉書あ〜りがぁとなぁいのコーナー

今月はなぜかお久しぶり〜／がとぉっても多かったうえに，力作ぞろいだったので掲載できなかった皆々様方，許してねっ!!ホントにたっくさんのイラスト葉書をど〜もあ〜りがぁとなぁい!!

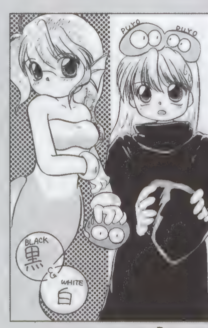


大阪府　P・N　聖華羅維

ご声援，ホントにど〜もありがとねぇ。


北海道　P・N　雷光戦士

シェゾの顔は美形なので好き。でもゲームの「声」が嫌い…。



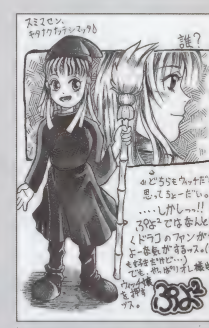
岐阜県　P・N　極堂

そりゃもう，PSの「ドンパチ」にするっきゃない!!



三重県　P・N　ともこざる

バイト始めたんだね。投稿とバイト両立させるんだよ／

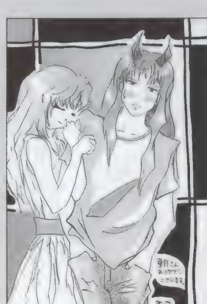

山形県　P・N　慕野闇彦

こちらも，お久しぶり２。おぉ，２年ぶりなんですね。



京都府　P・N　渡瀬右京

何か，サタン様も久しぶり？ポニーテールも似合いそう。


福島県　P・N　天地

彼氏（／）と二人で花火を眺めるなんて，チョベリグー／

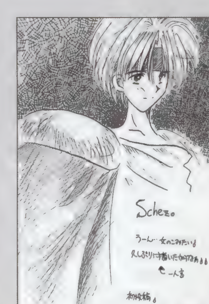

東京都　P・N　蒼霧羅夢

今月も休筆宣言者が…。らむさんも必ず戻ってきてね／



愛知県　P・N　便乗真代
裁刃べるの＆岐阜県

違和感なくて，名前見るまで合作ってことわからんかった。


北海道　P・N　銀猫（初）

はじめまして。おっ，銀猫さんは本名もペンネームみたい。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〠540 大阪市中央区内平野町3-1-3

暑い日が続きますが，皆さん夏バテなどされていないでしょうか？学生の方は夏休みに入られていることと思いますが，会社に入ると長い夏休みもとれなくなりますよ。私も学生の頃は長い夏休みを持てあましたりしたものですが，今となっては羨ましい限りです。今月は東京ゲームショウがあり，夏休みが取れないので，来月休みを取って田舎に帰ろうかなどと考えている今日この頃です。それでは，今月もよろしくお願いします！

PS『ZERO2』発売間近！

皆さんお待ちかね『ストリートファイターZERO2』ですが，PS版が8月9日に発売になります。アーケード版の忠実な移植のアーケードモードはもちろん，家庭用ならではのVSモード，何度でもオリコンの練習もできるトレーニングモードなどが入りますよ。なんと『ブレスⅢ』の画面が見れるゲームインフォメーションも入るので，発売日にはみんなお店にダッシュだ！

SS版の発売日も9月14日に決定しました。こちらもPSに負けず劣らずのアーケード版の忠実移植ですし，PSより遅れる分，なんらかのおまけをつけることも検討中ですので，サターンユーザーの君も楽しみに待っていてください。

SFC版はSSの後の発売になってしまいそうですが，こちらもSFCの限界を越えた内容にしますので，どうぞご期待ください！

東京ゲームショウ

8月22～24日，東京ビックサイトにて「東京ゲームショウ'96」が行なわれます。カプコンの出展タイトルは次の通りです。

PS『スターグラディエイター』
PS／SS／SFC
『ストリートファイターZERO2』
PS『バイオハザード』他

『スターグラディエイター』をメインタイトルとし，見どころ盛りだくさんかつ華やかなブースで皆様のご来場をお待ちしておりますので，ぜひご来場ください。

インターネット カプコンホームページ

7月からカプコンのインターネットホームページが開設されています。気になるカプコンの情報をいち早くユーザーにお届けするこのホームページ，主な内容は次の通りです。

- **新作情報**
  (新作タイトルの情報，画面が見れるコーナー)
- **カプコン博物館**
  (これまでに発売された，すべてのカプコンタイトルを年代別に紹介するコーナー)
- **イベント情報**
  (カプコンが関連するイベント等を掲載するコーナー)
- **お知らせ**
  (ソフト以外のカプコン情報をお届けするコーナー)

この他にも，色々なコーナーがありますのでインターネットができる君はいますぐアクセスしよう！（アドレスは下を参照。また，ホームページの内容は随時変更されることがあります。）

インターネット カプコンホームページ

アドレス
http：//www.capcom.co.jp/

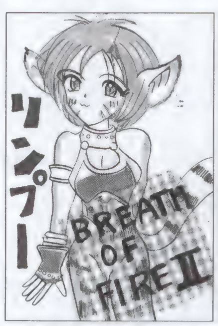
CAPCOM WORLDへの質問やイラストは
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-243-6264
福　岡	092-441-1991

イラストギャラリー

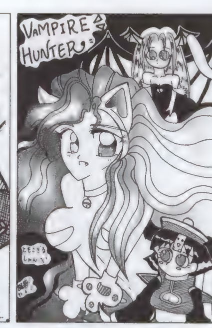
今月はちょっとハガキが少なめ。最近は常連さんからのハガキが多いようで，もちろんうれしいのですが，新しい方もどんどん送って頂きたいと思います。むし暑い日が多いのですがみんな頑張って送ってね！



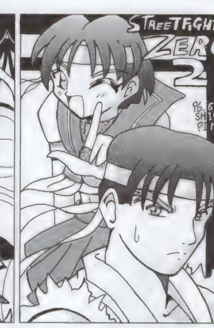
▲神奈川県・たぬき
8月9日発売のPS版『ZERO2』で，『ブレスⅢ』の画面が見れるので，PSを持っている人はみんなぜひ見てね！



▲佐賀県・YAS
『ロックマン8』いよいよこの冬，PS／SSで登場です。ゲーム画面もそろそろ公開できそうなのでお楽しみにしてね。



▲東京都・蒼霧らむっち
かわいい『ハンター』の女の子キャラ3人衆
PS買って『バイオ』をぜひ，やっみてね。本当恐いよ～！



▲大阪府・しげピン
『ZERO2』もうちょっとで君の家でできるよ。今年の夏は『ZERO2』で燃えようぜ！



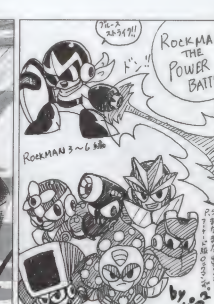
▲北海道・雷光戦士
『スーパーパズルファイターⅡX』は相手キャラの攻撃パターンを読んで，ジェムを置いていくことがポイント。



▲大阪府・聖華羅維
さくらでオリコンで相手を倒して最後に挑発を入れるのがおもしろくて最近よくやってます。でもやられるほうはムカつくかも。



▲京都府・渡瀬右京
今回は載りましたよ！私は大学時代，京都に住んでいたので，京都の方からハガキがきて，すごく嬉しいです。また送ってね。



▲神奈川県・ピコピコくん
アーケードで『ロックマン2 パワーファイターズ』が出ます。おもしろいから，ロックマンファンの方はご期待ください！

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

夏，まっただなか！「ときメモイベントキャラバン」もまっただなか！こう暑くちゃ新幹線の冷房も効かないだよったく（予想)。これからイベント会場に遊びに来てくれる人達は日射病とかに気をつけてくれたまい。夏休みだからといって夜更しをせず，ふだんどおりの生活のリズムを保つよう……（以下「夏休みの注意事項」を参照のこと）

ツイパラ班からのお知らせ

8月21日。「ツインビーPARADISE3～ボーカル祭りだ！ワッショイ編」緊急発売！なぜ緊急発売になったかというと，制作スケジュールやら何やかやの関係で発売日に間に合わないかもしれなかったので告知してなかったからだ！（←正直すぎ）

ノーテンキなタイトルの通り，ツイパラ出演者陣がいろんな曲にチャレンジする歌のカーニバル，ってなコンセプトになっております。いまふうのダンスミュージックからデザート中学校の校歌（！）まで，幅広い音楽性が売りです。というと，色モノとカン違いされそうですが，なかなかいい曲が入ってると思います。なかでもザコビーの絵描き歌のオシャレ具合や，パステルとワルモン博士のユニットによるナンバーの激しさ・熱さには，感動すらおぼえてしまうでしょう。

といった具合に，ツイパラファンの方には存分にお楽しみ頂ける，逆にツイパラを聴いたことのない人には，まあそこそこはお楽しみ頂けるかもしれませんが，あまり良くわからないかもしれない（←正直すぎ），そんな「濃い」アルバムになっとるです。ぜひぜひ聴いてくださいな。

コナミレーベルインフォメーション番外編

ひゃっほー～，ツイパラ3が大人気で思わずスキップらんらんらん。いいぞ！もっとやれやれやんややんやとおハガキなど見ると力も入るってモノです，はい。

8月21日に発売になる「ツインビーPARADISE3 Vol.3」はおなじみドラマ第3話の4編に加えて，ツイパラA級リスナー養成講座，「合言葉はBee！」，ハッピーどんぶり島句などなど次から次へとあなたを悩殺（？）。そして，急いでお店へ走ると初回特典としてCDシングル付の素敵なケースであなたの心をノックアウト（？？）。シングルにはライトこと山口勝平さんが歌うイメージソングと，ツインビーこと田中真弓さんがゲストの未公開ゲストトーク集が入ってます。ま，今から毎日ジョギングでもして，お店へイチ早く走り込む用意でもしておいてね。

同じ8月21日に，長沢ゆりかさんの3rdシングル「愛が永遠（とき）を止めてゆく」発売。かっこいいんだ，これが。ゆりかさんの力強いボーカルが刻むリズムに，思わずからだが動いている自分に気づくはず。とにかく聴いてみてね。

さゆ鈴のひとりごと

いやあ，暑いね暑いね。夏だね～。さゆ鈴は夏が嫌いです。もうすでに夏バテ（かどうかわかんないけど）で，3kgやせちゃいました。とかなんとか言いながら，プールと海だけは欠かせないんだけどね，わがまま。

突然なのですが，DCカードのCMが大好き。疲れて眠れない夜，録画してあるあの河童くんとたぬきくんと中井貴一さんのお茶目さと，ドリカムの歌が妙にさゆ鈴の心を癒してくれるのである……。その病気はいま，なんとDCカードの看板をみただけで，あのCMが浮かんできて少し疲れがとれるところまで進行中。大丈夫なのだろうか？

さゆ鈴は決してDCカードのまわしものではありません，念のため。

流石野の言い分
熱帯魚が止まらない編

全国183万七千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♡

「月刊ときめきメモリアルNo.1」いかがでした？のシリーズ，とにかくみなさんのおハガキが命。どんどんおハガキ送ってくださいね。コーナーの詳細はCDのブックレットにて，ヨロシク！そして，8月21日には，みなさんの熱い要望に応えて，「ときめきメモリアルボーカル・ベスト・コレクション2」が発売になります。このCDはときメモのラジオドラマCDに収録されたイメージソング全曲と，藤崎詩織，片桐彩子の新曲を収録。さらにボーナストラックとして，長沢ゆり姉の新曲まで入っている全19曲の2枚組CDなのです。価格も3500円と，関西弁でいうトコロの「めっちゃオイシイCD」になっていますので，お楽しみに！そして，9月5日には「ときめきメモリアルNo.2」が発売！今回のイメージソングは，清川望の曲と，如月未緒と美樹原愛のデュエット曲の2曲。特に今回のデュエット曲は，制作スタッフから「熱帯魚が止まらない」という仮タイトルで呼ばれています。この仮タイトルが何を意味しているのか？それは聴いてのお楽しみ。ではでは。

コラム

コナミホームページは現在新装開店に向け多くの場所が工事中ですが，コンシューマソフト紹介ページや，ときめきメモリアル情報，マンスリーCD「月刊ときめきメモリアル」お便り募集コーナーなどはすでに開設しています。ぜひお立ち寄りくださいませ。

www.konami.co.jp

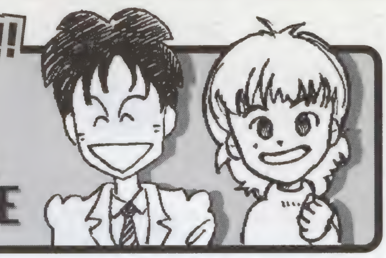
あなたとコナミを結びます。

コラム　スクープ!!

つい先ほど，驚くべき情報が飛び込んできた。目撃者の証言によると，矩●●倶●●の古●もと●●氏と元●．S．●．BANDの並●●一氏が都内の某スタジオで何やら打ち合わせをしていたらしいのだ!!ということは，まさかこの2人が……。すぐに問題のスタジオへ駆けつけ，関係者に話を聞いたところ，衝撃的な事実が明らかにされた。実は，今（ズキューン）……うっ，……じ，次号を待て……。

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



秘密爆発！東京ゲームショー

いよいよ8月22日から3日間「東京ゲームショー」がやってくるぞ。今，竹崎はそこで発表される新作ソフトの雑誌記事の掲載準備で頭がパラパラのポコポコだ。ゲームショーではギリギリで仕上げた最新の状態で新作が出展される。しかし，23日とかに発売されるゲーム雑誌の記事は8月の初旬にしめきりが来てしまうので，22日にショーに来た人が翌日の雑誌を見てもショーに出てたソフトの写真すら載ってなかったりすることがあるのだ。

夏はお盆休みもあって，しめきりが早くなっちゃうのは仕方ないんだけど，やはり最新情報をゲットするためには「東京ゲームショー」会場へ乗り込むしかないってことだな。

今回のショーの見所は，ついに初公開される「電脳戦機バーチャロン」サターン版とか，噂だとかなり新しい要素が入ってるらしい「デイトナUSA～Circuit Edition」，大人気の「バーチャコップ2」といったアーケード移植路線プラス，家庭用オリジナルの新作がいくつかってとこだな。でも，SEGAブースだけでなく，ソフトライセンシーのブースでも結構注目すべきタイトルの発表がありそうだから期待できるかもね。

いずれにせよ，このショーで年末のソフトラインナップはだいたい見えてくるだろうと，業界関係者でも注目度は高くて沸騰中だ。竹崎もゲーマーみきも南雲もショー会場でプレス対応の予定。見かけたら，Vサインしよう。

さて，SEGA社内にいながら自分でも注目している「SEGAAGES」シリーズ。「アウトラン」の発売日が9月20日，翌週27日が「アフターバーナー2」ということで，9月は懐かしの体感ゲームで感動の嵐だ。両方とも完成度はバッチリ。まさに究極のアーケード再現度でみんなに迫るぞ!!　とくに「アウトラン」は，今まではメガドライブ版が一番マシだと言いつつも納得しきれなかったが，今度のはスゴイ。国内初期出荷バージョンと普及した海外バージョンを完全再現。泣けるぜ。

ゲーマーみきの開発裏世界

やほー。昔開発今PR，未来はいったい?，のゲーマーみきです。夏は台所で過ごすのが最高ですね（私の家は，むちゃくちゃ日当たりがよく，夏の昼間に室内でゲームをするとミイラになれそうです。ひからび）。

この夏も，秋以降に発売になるソフトを作るため，あちこちのメーカーでたくさんの開発さんが夏休みを先伸ばしにしていることでしょう。ふぅ～，大変ですね。暑いと体力を妙に消耗してしまうので，夏バテだけでなく思わぬ病気になったりと，用心が必要です。

部長さんなどの偉い人も，働く開発さんの体を気遣ってくれます（でも，納期は変わらない。そういうもんです）。ある年の夏，私のいたチームも含め，ふたつの開発チームがスケジュールが厳しい状況に追い込まれ，『夏だし暑いし，栄養をつけなさい』と偉い人に，セガの近所のうなぎ屋さんに連れていってもらったことがあります。しかーし，毎日寝不足，お手軽でいいかげんな食事を続けていた開発さんの胃には，うなぎは濃厚すぎたのでしょう。半分も食べられなかった者や，胃がもたれて気分を悪くする者がほとんどという「何だかねぇ…」という結果になってしまいましたとさ。もったいなー。

みなさんも栄養と食事内容にご注意注意!

FAXクラブでセガスタを読もう!!

毎月アツイ手書きでお送りしている「セガスタ」が，今月からちょっとシステム変更したぞ。ブロック7・ボックス2の「セガスタ1」は毎月8日更新。ブロック7・ボックス3の「セガスタ2」は毎月23日更新になるんだ。これは，みなさんの少しでも新しい情報を少しでも早く知りたいという希望に応えた作戦だ。本当は両方とも月2回更新できればいいんだろうけれど，さすがに月に12ページは作れません。今のところはこれでガマンしてね。

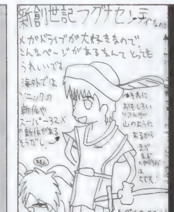
取り出し方法は，ファックスの受話器を使って，東京03-5950-7790，大阪06-948-0606へ電話して，音声ガイダンスに従えばOK。

竹崎のメガドラ史読本

先月までで竹崎とメガドラの出会いのエピソードを紹介してしまったこのコーナー。いよいよ今月から，読者のみなさんからよせられたメガドラ話などを紹介していきたいと思う。**石川県の亀井寛文さん**から「僕はまだまだ現役のメガドライバー＝メガドラ愛してるっす!!　私もメガドラで人生変わりました。もうっセガ命って感じでーす。」サンクス！

愛知県の堀尾享司さんから「我が家のゲーム機稼働率はサターン3，メガドラ7ぐらいの割合で，自分は今でもメガドライブを愛しています。メガドラがなかったら今の自分は存在しなかったのでは？と思えるくらいです。FM音源の素晴らしさ，アクションゲームを自分で攻略する楽しさを教えてくれたのもメガドラでした。ちなみに，出会いのソフトはサンダーフォース3，大魔界村，ザ・スーパー忍。この三つでメガドラに一生ついていこうと決めました。」いい話だねぇ……。

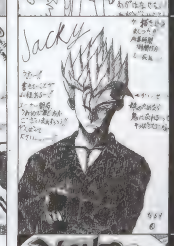
毎月イラストを掲載中!!
力作お待ちしています。
どんどん送ってね!!



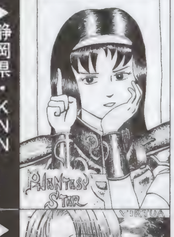
◀熊本県・KOIU



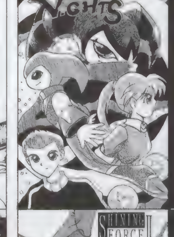
▶東京都・菅　章裕



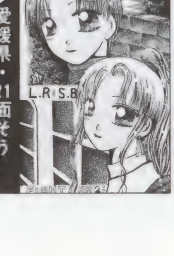
◀岡山県・あーる



▶静岡県・KNN



◀東京都・キタ



▶愛媛県・21面そう



◀愛知県・山石　雅

今月もしめきりギリギリ入稿の「ベーセガ」スリリングだったぜ。相変わらず夏真っ盛りでメッチャ暑いけど，バテずに元気に生活しよう。そして，元気いっぱいのおたよりもバンバン送ってね。先月はちょっとおたよりが少な目でさびしかったッス。このコーナーへのいろんなご意見・ご感想，そしてメガドラやセガに関する思い出のエピソードなどたくさん送ってくださいな。SEGA竹崎&ゲーマーみきがおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。

イラストもどんどん送ってね。すべてのあてさきは，ここだ!!

〒144　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎&みきのベーセガ」係

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

Windows95専用ファンタジーRPG『R2～遺跡への道～』絶賛発売中!!

Windows95専用のファーランドストーリー，ついに発売!!

たいへん長らくお待たせいたしました。

ファーランドストーリーも今回で第8章。しかも今度はWindows 95で登場だ!!

今回のファーランドストーリーでは，第6章『神々の遺産』や，第7章『獣王の証』に登場したキャラクターも出演するぞ!!

ゲームの内容に関しては，もうすでに雑誌広告などで紹介されているので，今回は第6～8章に登場するキャラクターの魅力に迫ってみたいと思う。

◎第6章『神々の遺産』

この章からは，結婚してつつましい生活を送っているゼロとメイシアが登場。

ゼロは教授として遺跡の調査，メイシアは孤児院の保母さんという，異色な取り合わせ。前作の主人公，グレイと別れた後，二人の仲は進展して結婚する。しかし，メイシアは天使であるということもあって，二人の間には子供ができないらしい。

他にも，トスカ遺跡の番人であるレディや，勇者クルック&イデアソードmkII，そして，ガルバーニのとっつぁん（今は警視）も登場！

どれも懐かしのキャラだが，第6章の後の3年で，どう変わったのか？　新作，狂神の都で彼らの成長を確認してほしい。

ちなみに，主人公とヒロインであるグレイとエリシアは，いまだに盗賊（遺跡の盗掘？）をやっているらしい。二人とも仲良しだ！

◎第7章『獣王の証』

この章では，ナジュラーハ（ナジュ）と，いっそう美しく成長した鳥族のケイル，そしてナジュに熱い想いを寄せるムーイラーナ（ムーイ）が登場！

ナジュは狼王神フェンリルの分身で，大昔は猫族の女王ムーイとは夫婦同士だった。しかしながらフェンリル本体は氷づけになって封印されているため，電話の子機ともいうべきナジュに付きまとい，フェンリルとしての記憶を取り戻そうとしているのだ。しかし，そこに現れるのが鳥族のケイル。前作では，ナジュにプロポーズされたこともあるケイルだが，とある理由ですっかり嫌われている！

その理由については前作『獣王の証』で，スタッフロールが終わる前にシフトキーを押し続けることで知ることができる。

さて，ナジュを中心とした恋の三角関係。勝利するのはケイルかムーイか……。

ちなみにムーイは猫族の女王に当たるため，前作に登場したバステトの長にあたる。バステトの傍若無人な振る舞いは，結果，愛するナジュの邪魔をしたということでムーイの逆鱗に触れ，今ではケットシーの世話をやらされているらしい。

◎第8章『狂神の都』

本編の主人公はラインと言う青年。白の賢者と呼ばれるサフキールの弟子で，魔法を使うことができる。今までのファーランドストーリーで，魔法使いが主人公であるケースは初めてだ。

滅亡を間近にしたルベウス（世界）を救うために立ち上がるのだが，師であるサフキールと主人公ラインは，真っ向から対立!!

ヒロインであるアリアンはラインの側に，彼女の妹シルヴィアはサフキールの側につき，師と弟子，姉と妹の，戦いの悲劇から物語は始まるのだった。

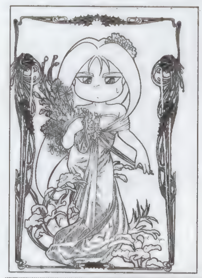
今までのファーランドストーリーとは異なり，魔法と科学，退廃と滅亡のきわに生きているのが，第8章のキャラの特徴だ。そんな中にあってこそ，人が人としてあるべき葛藤が浮き出て，壮大な人間ドラマを描いている。

ラインとサフキールの，ヘブンズゲートを巡る争奪戦の末に知り合う，第6章，第7章のキャラとのカラミにも目が離せない！

ファーランドストーリーのファンなら必見の第8章，『狂神の都』を是非ともプレイしてみてくれ！



カッコイイ，第6章のゼロだ!!　教授に見えないところがミソかも……。長いファーランドストーリーの歴史の中で，結婚したのはゼロとアーク王ぐらいなものだろう。



第8章のシルヴィア。ヒロインを差し置いての誌上掲載だ!!　ゲームに付属している設定資料集には4コマ漫画や、書き下ろしのイラストが付いて、さらにオトク!!

今月のイラスト



東京都　宮城　真理さん
今月もファーランドストーリーずくめでしたが、最後を飾るのは可愛いクシナー。ご声援ありがとう。

みんなのイラスト待ってるよ！

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!　内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL　http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

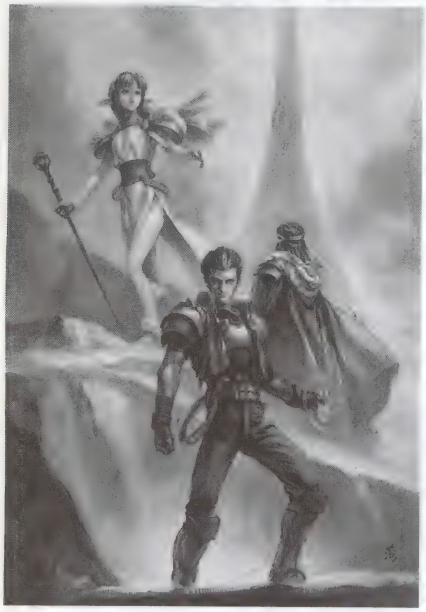
当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721（代）総務部
勤務先：大阪市北区（南森町）または福井県福井市

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

『VT』のメインイラストはこれだ!!

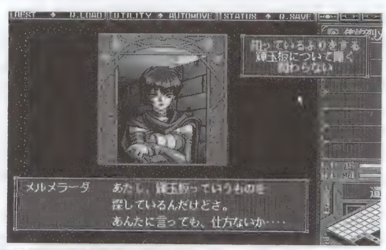


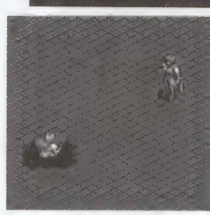
▲B2ポスターと同じサイズの原画は大迫力だ!!

ブランディッシュVTのメインイラストが完成した。イラストレーターはブランディッシュシリーズでおなじみの『末弥純』先生だ。ゲームの舞台である神の塔をバックにしてディー，クレール，キエンが渋めのタッチでカッコよく描かれているのだ。この絵を使ってVTは広告やパッケージなど展開していくぞ。

NPCとの会話シーンの謎

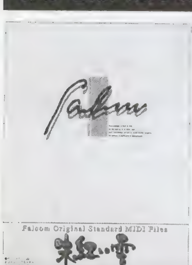
今回『VT』の中ではNPCとの会話がとても需要な役割をはたしているのだ。たとえば主人公のクレールが，NPCのメルメラーダとゲーム序盤で会話するシーンがある。右上に選択肢が見えるよね。この選択肢は大抵２～３個あるのだが，選ぶものによって次の展開が異なり，キャラクターの属性値を変化させているのだ。





あるものを選ぶとご覧の通り痛い思いをする。属性値は物語の筋道や，強いてはエンディングにまで影響してくるので，心してゲームにのぞんでほしい。

『Selected of 英雄伝説IV-vol.2&3-』8/10 SMF集同時発売　各¥2,000



●vol.2:森を行け／邪魔をするな！／惜別／製鉄の町ギア●vol.3:聖都／封印の地／オクトゥムの願い／希望へ続く道～灯～。オリジナル＋アレンジの全8曲。オリジナル楽譜付!!

『英雄伝説IV　MIDIスペシャル』9/5発売　CD2枚組¥3,600



▲KICA1186～7

ファルコム初のMIDI対応作品『英雄伝説IV朱紅い雫』MIDIバージョン全曲集。ゲームに使用されているオリジナルMIDIサウンドデータをjdk自らさらにリアレンジして大バージョンアップ。FM音源プレイヤーも，MIDI音源プレイヤーもどちらも納得満足間違いなしの逸品。

代々木ファルコムショップ NEWグッズ発売中!!

■どんどん行くぜ!!NEWグッズ



●ファルコムうちわ'96
No.107　¥380

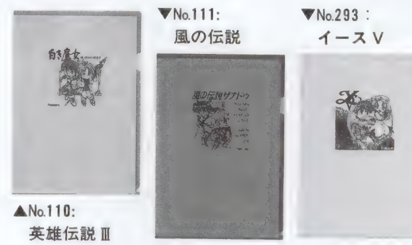
●朱紅い雫下じき
各¥300



▲No.108:A

▼No.109:B

●キャリーファイル　各¥250



▲No.110:
英雄伝説Ⅲ

▼No.111:
風の伝説

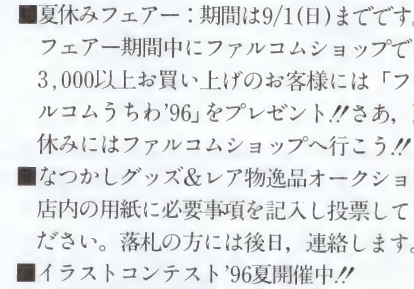
▼No.293：
イースＶ

●イースＶコミックアンソロジー
8/22発売予定
アスペクトより　¥880

■夏休みフェアー：期間は9/1(日)までです。
フェアー期間中にファルコムショップで¥3,000以上お買い上げのお客様には「ファルコムうちわ'96」をプレゼント!!さあ，夏休みにはファルコムショップへ行こう!!

■なつかしグッズ&レア物逸品オークション
店内の用紙に必要事項を記入し投票してください。落札の方には後日，連絡します。

■イラストコンテスト'96夏開催中!!
皆さんの熱き一票を投票してあげてください。投票期間終了後，投票してくれた方にも抽選で粗品をプレゼントします。



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

募集!!『デザイン・編集』スタッフ!!

ホームページなどのインターネット関連やゲーム等のロゴマーク，マニュアル，パッケージ，広告，販促物，その他出版物などのデザインや編集を主な職務とするスタッフを募集します。単にレイアウトの仕事でなく，作品の内容やコンセプトを把握し，営業戦略や販促効果をも考慮して「商品」という形あるものに作り上げる。パッケージやジャケットなど，ユーザーの目に最初に触れるものをデザインするだけに，重要な仕事のひとつです。

ゲームデザイナー，プログラマ，ゲームグラフィックデザイナー，サウンドクリエーター，総合職も通年随時募集中です。

●詳しい応募方法をご覧になりたい方はお葉書でご請求ください。

資料請求先：日本ファルコム採用担当BFN8係

【緊急速報!!】英雄伝説IV　MIDIコレクション８月末発売予定!!

第39回 マジカルステーション ～魔法のツボ～

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社

昨日，宝塚記念（競馬のレースのこと）に行ってきたの。やっぱり，サラブレッドはきれいだな～って感動しちゃいました。マヤノトップガンは，本当，強かったです。え？結果？？エヘヘ…当たっちゃいました♡1・2・3着どれでもOK‼でもやっぱり，女の子馬，ダンスパートナーに頑張ってほしかったなあ～(牝馬びいき) だから，今日はちょっとねむい。

●『花火職人になろう！』特集●

目指せ，世界一の花火職人！打ち上げろ夢の花火！
〈花火の世界をまるごとシミュレーション〉

★何時でも気軽に，おへやで花火

本物に負けないくらい，ダイナミックな花火を，完全物理計算し，DirectXで実現！

夏の風物詩だった花火が，何時でも何処でも，楽しめちゃいます。友達集めて，「おへやで花火パーティー」なんてのも，GOODかもね！

★心をこめて，手作り花火

火薬設定，星のデザイン，星込め，爆破力設定，そして打ち上げ…え？難しそう？

そんなことないよ，基本はたったの４種類だけ。この四つの組み合わせが，無限の可能性を秘めていて，この世に存在しない，夢の花火を打ち上げることだって，できちゃうの！音楽もつけて，花火大会も開催できるよ。大切な人に，「君のための花火大会だよ」な～んて…オシャレよね‼

★めざせ，職人への道

キミは，厳しい花火職人世界の一員。修行に耐え，色んな技術を手に入れ，キミの花火攻防をどんどん大きくするのだ。

７人の花火職人に挑み，花火競技会を制した時，キミは世界一の花火職人になっていることだろう！

「花火職人になろう！」は，キミのセンスを活かす，クリエイティブなシミュレーションゲームなのです。

～打ち上げ花火シミュレーション～

★花火職人になろう！★

対応機種：Windows95（CD-ROM）
発売日：1996年夏（予定）
標準価格：9800円

～その他の最新情報～

★将棋最強２ for Windows95★

ジャンル：テーブル（将棋）
対応機種：Windows95（CD-ROM）
発売日：1996年７月26日
価格：12,800円（税別）

★甲子園Ⅴ（仮称）★

ジャンル：シミュレーション&スポーツ
対応機種：プレイステーション
発売日／価格：未定

●魔法の住人●

今回は，プログラマーの「おっちゃん」です。なんで，「おっちゃん」なのか，みずぴょんは，知らないんだけど……まあいいや。

〈妄想頭髪バクハツ男こと　おっちゃん〉

プログラマ／勤続３年目／天秤座／O型

やあ年は若いけどおっちゃんです。最近12年ぶりにパソコンを買って自分ちでUNIXやれてウハウハです。やっぱ遊びでコンピュータやるのは楽しいですね。仕事だときついですよ。絶対作らないかんし…。ベーマガは昔読んでてプログラム打ち込んでたけど，やっぱあれがいまの仕事につながってるなぁ。ま，プログラマになりたいという奇特な人はこのままがんばれ。なるのは簡単です。じゃあこの辺でバイバイ。

次回の『魔法の住人』は〈機動戦士　石田〉です。

☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

●今月号のお題「有翼人種」●

さて…と，まじぎゃらのコーナーです。今回のテーマは「有翼人種（羽根の生えている人）です。ちなみに，このコーナーでは，毎月，金賞と銀賞に輝いた方と抽選で１名様に，魔法オリジナルテレカをプレゼント！なのですが，実はいま，テレカの新柄考案中で，テレカ発送が，ちょっと遅くなると思うの，ごめんねね。

次は第７回「吟遊詩人」の発表です。お楽しみに♡

〈イラストを送るときの注意〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。
（プロフィール等も添えてくれると嬉しい）

2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトク。その場合，中のイラストは切手貼らなくってもいいからね。

10月号のテーマ

10月号のテーマは読者さんのリクエストから，「司祭～ビショップ～」です。そういえば，僧侶系は，まだ出てないよね。みんなもテーマの希望とかあれば，ハガキのすみっこにでも書いておいてね。

締め切りは，９月７日頃，待ってます！

金の羽根賞



▲トッリメ

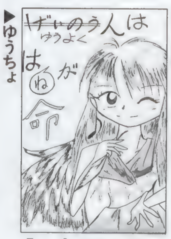
「メリー＝メリアドク」トッリメ君ファイナル投稿だそうです。いままでたくさん投稿ありがと。数少ない妖精タイプの羽根娘，ショートカットがカワイイ。でもファンタジー系のイラストって，どうしてか長髪が多いのね。（男女問わず）

銀の翼賞



▲雷光戦士

「ルナレイン」見れば見るほど丁寧に描き込まれているのに感動しちゃいます。切り絵風がGOODです。人間の少年に恋した，天空の少女は，地上に降りてこっそり木の上から彼を見つめているのです。

▶ゆうちょ


「S.プリザ」いま流行のキャッチコピーですな…アイデアの勝ち！

▶千虎竜


「ルイス」キュート♡３枚投稿してくれました。この子が一番スキ。

▶極動


「あきら」赤ちゃんは天使？それとも，天使の赤ちゃんなの？

▶冴村明


「カイ」初投稿さんですね。16歳にしては，色っぽいよね。

▶うーぴん


「？？？」コウモリ羽根タイプ。う…ん，なんかシブいっす。

▶葉月

「シーマ」黒翼系。透明感のある絵ですね。テレカ当り！

▶高柳里夢

「ベンセッタ・山本」武器屋の息子で，コウモリの姿焼が好物…。

▶銀猫

「セレン＆コバルト」ハガキ表面のイラストもカワイイの。

▶狂

「イルクス＝カーライツ」たくさんのイラストありがとうです。

▶睦月葵

「エルヴェーニュ」衣装がちょっとヤバいような…ドキドキ…

ぷーちゃんのアイマックス情報局

暑いッ暑いぞ!!

今，ぷーのクーラーのない部屋は灼熱の地獄と化している…。あぁぁぁぁぁ。

ちょハマ。『WORMS』

ミサイル，バズーカ何でもありの戦略アクティブシミュレーション！

ヨーロッパを席巻した，全くあたらしいゲームがセガサターン用ソフト・プレイステーション用ソフトで日本上陸!!

11月発売予定　予価5,800円（税別）

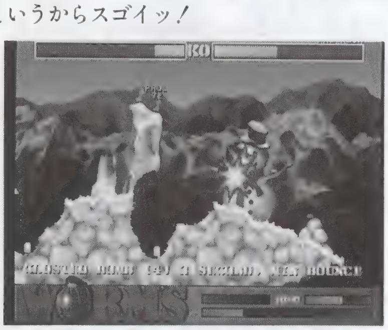
⇩　下の写真が噂のWORMS♡

その愛敬ゆえに「謎の軟体生物」もかわいく思えてくるから不思議だ。

スパイシーなジョークが効いているデモも必見。



⇩あらゆる武器を駆使して戦い，生き残れ!! フィールドの種類は10種類。しかも，地形が様々に変化していくその数，なんと40億以上というからスゴイッ！



武器やアイテムはもちろんのこと，風向きや風圧まで計算に入れて戦略をたてる。それが『WORMS』の醍醐味というか楽しみ方。「戦略を考える」という楽しさを教えてくれるソフトです！

超おもしろい。超ハマる。だから，キャッチも「ちょハマ」

皆さま，どうぞヨロシク!!

倒れてもいいですか…？

昨日，自宅のしかもベットの上で，貧血を起こしまして。

ふらふらと会社に来たまではよかったのですが，会社の皆々様に多大な迷惑と同情をかい，なかなかにハードな一日でした。

そういえば，マイコンベーシックマガジンの担当者の方にも「締切り」を二日延ばしてもらっちゃいましたね。すいません。(って，いつものことか…。ほんと，すいません。)

何を言われても，頭が真っ白な状態っていうンでしょうか。読者の方にも大勢いらっしゃるでしょう? カラッポになっていく自分を知っている方。同士ですね♡

ある読者にも，「最近，元気がないようですね」とツッこまれてしまいました。ご心配をおかけしておりますが,「これで夏バテにでもなれば，ちった～痩せられるかなぁ」などと，不健康なコトを画策してます。

(本当に倒れたらどうする…？)

サイバードール

遅くなって，本当にゴメンネ♡

いよいよ8月9日にソフトが店頭にならびます。心待ちだった方，なかなか出ないとヤキモキした方，お待たせ致しました。も～めいっぱい遊んでください。

そういえば，電話でのお問い合わせもあったな…。アイマックスソフトとしては『爆れつハンター』とならんで珍しい。

今後も問い合わせ殺到！というソフトを提供していきたいとおもいます。

byぷーちゃん

今月の常連さん

バーゲンとか，クリアランスセールとか，聞くと血が騒ぐお年頃になった。ちょっと前は，一人じゃなんとなく行けなかったのに，全然平気になった自分が空しい。

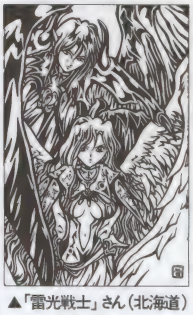
▲「とりはち」くん（東京都）先々月？もう忘れとるのでいいです。お気になさらず。▲「聖華羅維」さん（大阪府）ぷーは末っ子が好き♡▲「葉月」さん（東京都）ありがとう。▲「恩」くん（東京都）▲「ヘナチョコ天野真」くん（東京都）▲「滝沢真也くん」（秋田県）▲「かみら」くん（長崎県）▲「葦原柾in西蒲田」くん（東京都）西蒲田でがんばって生きてくれたまい。▲「うーぴん」くん（北海道）▲「きたやん」くん（京都府）イラスト大歓迎!!▲「雪生」君（茨城県）

送り先

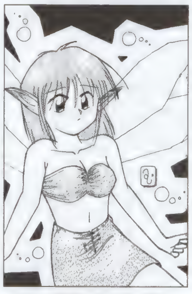
〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田
株式会社アイマックス
ぷーのアイマックス情報局
～心太ってよめる？～」係まで

ようこそ、薔薇屋敷へ

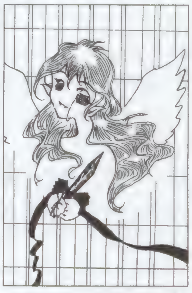
最近、帰り道に懐かしい香りを嗅ぎます。ホラ、陶器でできた豚の…そうでーす♡蚊取り線香の香り。田舎にいた頃には、夏といったらコレだったような気がします。風流だねぇ。



▲「雷光戦士」さん（北海道）
カメの夢を見て，パチンコで儲けたうらやましい君。ぷーも2日で10万儲けたことがある。元手は合計千円だ。



▲「白い悪魔」くん（石川県）
「トーンってむずかしい」とのコメント付ですが。イラストの上達ぶりには…あっ，涙が。今後もがんばって発行本ちょうだいね。



▲「ぐりん」くん（神奈川県）
お初くんですね。大歓迎で～す。バックの処理にもうちょっと工夫がほしかったかナ。次回期待。



▲「ともこざる」さん（三重県）
ぷーも友人とのケンカはイヤですわ。胃にこずに腸にくる。(これがまた大変で…）ぷーはとにかく謝りたおす！コレのミッス！



▲「トロイの木馬」くん（徳島県）
君もお初くんだね。ヨロシク♡人工知能が大好きな君。ぜひとも「サイバードール」を買うことをお勧めするよ。うんうん。



▲「慕野闇彦」くん（山形県）
「アヤしいイラストは好きですか？」との問いに口ごもってしまうのは何故!!
返答は無言ということで…。



▲「松田ばんれい」さん（神奈川県）
お久しぶりねっても，そうでもないか。だんだん自分の世界観を確立してきましたね。喜ばしいかぎりだ。今後も精進せいよ。



タイトル・イラスト：大分県・竜太
タイトル冠文：三重県・吉田たんく郎

混ぜるな危険!!

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

暑中お見舞い申し上げます。

突然ですが，みなさんワラビ餅って知ってます？白っぽくて，ちょっと透明でブヨブヨしたスライムみたいな食べ物です。私こと暁は，関西に来るまでその存在すら知らなかったのです。

ワラビ餅事件

それは，まだナタデココが流行るずっと前の出来ごと。

ある日の昼さがりのことです。その日はとても暑い日でした。友人がコンビニで不思議な食べ物（らしきもの）を買って来ました。

それは半透明でブヨブヨした，なんとも奇妙なものでした。友人はそのブヨブヨを楊子でプスッと刺して，黄粉を付けた後，なんと食べてしまったのです。

私が，それをあまりジロジロ見ていたので，何を勘違いしたか「食べる？」と言い出しました。

わたしはワラビ餅というものを知りませんでしたから，思わず「それ，何?」と聞きました。そうすると彼は驚いたように，「知らないの？……」と一言。

そう，私はこの時初めてワラビ餅を食べたのです。それ以来，私はいい年をしてワラビ餅を知らない人間として一躍有名人になってしまったのです。

あぁ，私ってなんてシテオクな人間なのだろう。

その後，この出来ごとはワラビ餅事件と命名され，私の心に深く刻み込まれたのでした。

ところで，皆さんはワラビ餅を知っていますか？

ありがたい おハガキのコーナー

いつもおハガキありがとうございます！

このコーナーは皆さんのお手紙だけが頼りです。ドシドシ送ってくださいね。

「送ったけど載らないじゃないか！」という方もあきらめてはいけません！半年後や一年後に載ることもあります。

ちなみに，今月のタイトル・イラストは去年の7月にいただいたものです。

私のシテオク体験談

久しぶりのシテオク体験談です。

コアラさんがバイト先のスーパーの店長のシテオクぶりをレポートしてくれました。

三重県・コアラ：店長ォォヂッ!!自分の買うモノにだけ半額シールをはってレジに持ってくるのはやめてエエエッ!!

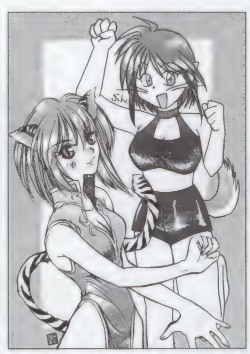
暁：思わず大笑いしてしまった。自分の店の売上を減らす店長なんて！このシテオクな店長さんにシテオク度10をプレゼント！



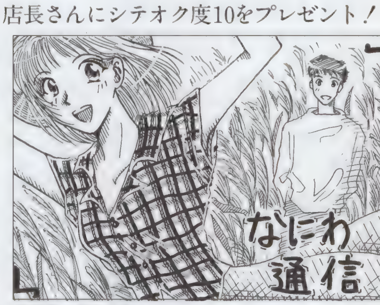
茨城県・高柳里夢
ふぁんたぢぃわーるどIIIって何?ゲーム?それとも本かな?知らなくてごめん。



三重県・ムヒョヒョ男II世
別の意味でとっても涼しい（寒い）作品ですよね。うーん，やっぱり恐いかも。



東京都・狼れえし&ぶんちょ
獣人の姉妹でしょうか。耳と尻尾がとってもプリティですね！



愛媛県・岬ふみこ
秋らしい絵を描いたつもりなのに，妹さんには「夏らしくていいね」と言われたとか。
この作品は去年の8月にいただいたものです。



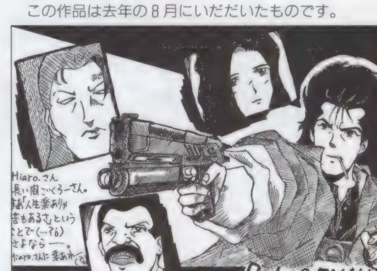
山形県・慕野闇彦
テーマは贖罪だそうです。彼はどんな過去を持つ男なのでしょうか。ちょっと気になります。



静岡県・流光
少女マンガ風の絵には見えないよ。私は少年マンガ風の絵だと思いますが。



神奈川県・松田ばんれい
サーカスにこんな可愛らしいピエロさんがいたら，毎日通っちゃうよね！



和歌山県・ほっと
あっ，ギリアン・シードだ！おっと違ったポリスノーツだったのね。そういえばプレイステーション版が発売されたんですよね。

電波新聞社のコンピュータ関連図書

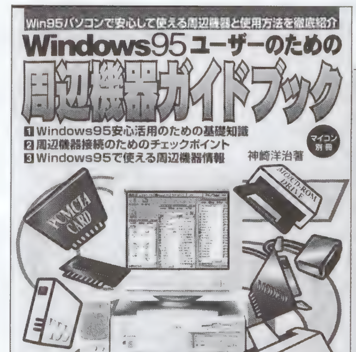
【楽しめるパソコン書案内!! お近くの書店でお求め下さい。】



学校に導入されているPC−98、FW TOWNSを使ってプログラミングが楽しく身に付く「BASICプログラミング講座」と、マンガでコンピュータの仕組みがわかる「情報教育1・2・3」を並載。サンプルプログラム満載のFD付録付き。

PC-98/FM TOWNS対応BASICプログラム満載FD付き
楽しいパソコン教室

A4変形　定価1,800円（税込）



Windows95の登場で、パソコン周辺機器にもさまざまなものが登場してきている。本書では、Windows95安心活用のための基礎知識から、接続のためのチェック・ポイント、そしてWindows95で安心して活用できる周辺機器を紹介。付録CD−ROMに周辺機器メーカー17社提供によるWindows95対応ドライバを収録している。

Windows95ユーザーのための
周辺機器ガイドブック

神崎洋治　著

A4変形　定価1,500円（税込）



発売以来「Visual Basicの解説書の中で最もわかりやすい」と絶賛の声が寄せられているWindowsパソコンによるプログラミング入門書。楽しく入力できる応用自在のショートプログラムを満載。付録CD−ROMには試用版とサンプルデータを収録。

Windowsパソコンでプログラミングの基本が身につく
Visual Basic講座

A4変形　定価1,950円（税込）



パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報も満載。パソコン通信ホスト局のプロフィールが一目でわかる編集内容で、全国4118局を掲載した唯一の情報誌。データ、お楽しみプログラムを収録した付録CD−ROM付き。

ネットワーカー必携!!
インターネット//パソコン通信 BBS電話帳〈1996年春・夏号〉

A4変形　定価2,900円（税込）

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111 **電波新聞社 販売部** ダイヤルイン 03-3445-8201　FAX 03-3445-6101

●お問い合わせ先

大阪本社☎ 06(203)3361(大代)	札幌支局☎011(641)5591	関東総局☎0273(26)3206	名古屋支局☎052(261)4541	広島支局☎082(228)5581
西部本社☎092(431)7411(大代)	仙台支局☎022(227)7211	松本支局☎0263(36)2266	金沢支局☎0762(63)8661	高松支局☎0878(61)3111
	新潟支局☎025(245)2526	静岡支局☎054(289)0121	京都支局☎075(221)8021	鹿児島支局☎099(226)3630

■品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また「03(3445)6111(代表)」の電波新聞社販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」（送料は1回380円、複数冊注文できます）でもお求めいただけます。

特集付録　主要BBS，インターネット・プロバイダ一覧表

パソコン通信

名称	初期費用	基本料金	超過従量制料金	アクセス・ポイント	入会申し込み方法				備考	問い合わせ先
					オンライン	電話	FAX	郵送		
ASAHIネット	3,000円 4,500円	月会費1,000円（2時間，従量） 月会費2,500円（15時間，従量）	10円／分 3円／分	105か所	○	○	×	○		03-3666-2811
コペルニクス	3,000円	月会費600円（100分，従量） 月会費1,900円（固定）	6円／分	295か所	○	○	×	○	希望者にメンバーズ・カードを発行	045-662-2470
People	なし	なし	2,400bps：10円／分 9,600bps：20円／分	230か所	○	○	×	○	専用の通信ソフトを使用 VTX通信網からも接続可能	0120-860-864
NIFTY-Serve	なし	月会費200円	20円／分	191か所	○	×	×	×		03-5471-5806
MSN	なし	月額12ドル	5ドル／時間	45か所	○	×	×	×	インターネット接続料金を含む	044-965-0196
PC-VAN	なし	月会費2,000円（5時間，従量）	2,400bps：20円／3分 9,600～28,800bps： 20円／分	202都市	○	○	×	○	C＆Cmeshと提携し，Bglobeを発足	03-3454-6909

インターネット・プロバイダ

名称	初期費用	基本料金	超過従量制料金	アクセス・ポイント	入会申し込み方法				備考	問い合わせ先
					オンライン	電話	FAX	郵送		
アスキー・インターネット接続サービス	1,000円	なし	10円／分	9か所	○	○	×	○		03-5352-1630
Ask-net	アナログ： 10,000円 ISDN： 15,000円	月額3,500円（固定） 年額35,000円（固定）		21か所	×	○	○	○	24時間年中無休のフルサポート体制	0120-860-849
avis	3,000円	月額2,000円（15時間，従量）	5円／分	6か所	×	○	×	○	ホームページ3MBまで無料	026-234-0151
BEKKOAME／INTERNET	20,000円	郵送申し込みの場合： 年額10,000円（固定） オンライン・サインアップの場合： 月額1,000円（固定）		17か所	○	○	×	○		03-5610-7900
BUTAMAN INTERNET	オンライン： 2,500円 郵送：3,500円	アナログ： 月額2,000円（6時間，従量） ISDN： 月額3,000円（6時間，従量）	4円／分 4円／分	5か所	○	○	○	○	一回線あたりの使用人数を制限	03-5487-1861
C＆Cインターネットサービスmesh	なし	月額2,000円（15時間，従量）	10円／分	50か所	○	○	×	○		03-3456-7461
DREAM TRAIN INTERNET	2,000円	月額1,500円（5時間，従量）	10円／分	27か所	○	○	×	○	超過料金3,500円以上は無料	0120-830-501
HAインターネット	アナログ： 2,500円 25,000円 ISDN： 5,000円 50,000円	 月額1,500円（固定） 月額15,000円（固定，回線貸切） 月額3,000円（固定） 月額30,000円（固定，回線貸切）		2か所	×	○	×	○	電子手帳ザウルスから接続可能	058-253-7641
Hi-ho	3,000円	月額2,000円（5時間，従量） 月額500円（1時間，従量）	10円／分	43か所	○	○	×	○	メーリング・ソフト・サービスを実施	06-949-2342
Highway Internet	5,000円	月額2,000円（固定） 年額18,000円（固定）		8か所	○	○	×	○	ISDN環境を整備中	03-3989-8111
HITSインターネットサービス	10,000円	月額5,000円（固定）		―	×	○	×	○	データ・オン・デマンドで全国から接続可能	03-5296-0025
HOKKAI NET	なし	月額2,000円（5時間，従量）	10円／分	7か所	×	○	×	○	北海道内最大のプロバイダ	0120-256-258
IBMインターネット接続サービス	2,000円	月額2,000円（4時間，従量）	10円／分	―	×	○	×	×	データ・オン・デマンドで全国から接続可能	0120-04-1992
IFNETインターネットサービス	9,000円	年額18,000円（固定）		4か所	○	○	○	○	ホームページ5MBまで無料	03-5680-1011
IIJインターネットサービス	オンライン： 30,000円 郵送：50,000円	月額2,000円（従量）	25円／分	11か所	○	○	×	○		03-5276-6240
InfoGLOBE	3,000円	月額2,000円（10時間，従量）	20円／3分	6か所	○	○	×	○		03-3271-5431
InfoNetインターネットサービス	5,000円	月額1,000円（5時間，従量）	10円／3分	2か所	○	○	×	○		03-3986-7888
InfoSphere Club	10,000円	月額10,000円（30時間，従量）	8円／分	50か所	×	○	○	×	ホームページ2MBまで無料	03-3432-4588
InfoWeb	3,000円	アナログ： 月額2,000円（15時間，従量） ISDN： 月額2,000円（15時間，従量）	10円／分	106か所	○	○	×	○		0120-544-254
ITJIT Net	30,000円	月額25,000円（固定）		3か所	×	○	○	○		03-5565-3901
JustNet	2,000円	月額500円（従量）	6円／分	48か所	○	×	×	×		06-5412-2606
MAC Internet	10,000円	アナログ：月額3,500円（固定） ISDN：月額4,500円（固定）		10か所	×	○	○	○	インターネット上での番組放送を予定	03-3462-1811
丸紅famile-IP	5,000円	月額3,000円（固定）		19か所	○	○	×	○	会員カードで割引サービスあり	03-3282-4031
METRO INTERNET	8,000円	年額18,000円（固定）		6か所	×	○	○	○		092-726-2121
MINDインターネット	10,000円	月額5,000円（20時間，従量）	10円／分	22か所	×	○	○	○	全国一律1分10円で接続可能	03-5276-6821
Netspace	5,000円	月額2,000円（従量） 年額38,000円（固定）	10円／分	17か所	×	○	×	○		044-549-1677
NISnetIQ	3,500円	最低基本料900円（従量）	アナログ：10円／分 ISDN：20円／分	15か所	○	○	○	○	接続料が900円以内の場合は 基本料のみ徴収	0120-070-025
PTOP	30,000円	月額19,000円（固定）		2か所	×	○	×	○		03-5476-2058
RIMNET	8,000円	月額1,800円（450分，従量）	10円／3分	15か所	○	○	×	○		03-5489-5655
SANNET	3,000円	月額300円（従量） 月額2,000円（10時間，従量） 月額4,000円（20時間，従量）	7円／分 10円／分 10円／分	35か所	×	○	○	○		06-995-2618
SANYNET	10,300円 30,900円	アナログ：年額20,600円（固定） ISDN：月額10,300円（固定）		5か所	×	○	○	○	アクセス・ポイントを フランチャイズで展開	078-325-5777
So-net	5,000円	月額1,000円（3時間，従量） 月額2,500円（15時間，従量）	10円／3分	48か所	○	○	○	○		03-3446-7555
StarrDirect	10,000円	月額3,000円（15時間，従量）	5円／分	7か所	×	○	○	○		045-201-2250
tcp-ip	10,000円 （3,000円の 使用権含む）	月額1,000円（100分，従量） 月額2,000円（600分，従量） 月額4,500円（1,500分，従量）	10円／分 10円／3分 9円／3分	12か所	×	○	×	○		052-223-3957
The FSI Network	なし	月額3,000円（固定）		25か所	×	○	○	○	抽選でデジタル商品券をプレゼント	0467-43-8019
TokyoNetインターネットサービス	固定:30,000円 従量：3,000円	月額19,000円（固定） 月額500円（2時間，従量）	 3円／分	―	○	○	×	×	データ・オン・デマンドで 全国から接続可能	03-3341-6302
U-netSURF	3,000円	月額2,000円（15時間，従量）	10円／分	9か所	○	○	×	○		03-5546-3414
Venture-Web	50,000円	アナログ：年額60,000円（固定） ISDN：年額90,000円（固定）		4か所	×	○	○	○		03-3792-5890
ZZZインターネットクラブ	20,000円	アナログ：年額10,000円（固定） ISDN：年額30,000円（固定）		10か所	○	○	×	○		058-274-0117

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'96年4月に小社から出版された「インターネット/パソコンBBS電話帳1996年春夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで

☆今月のテーマ☆

●ショッピング

オンライン・ショッピングを楽しめるネット

●ビジネス

ビジネスに役立つ情報提供や交流を主目的とするビジネスネットワーク

SHALOM
ショップ
シグオペグループが幅広い分野をサポート

アクセス番号：022-252-6048
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスして，オンライン登録
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：9
ゲストパスワード：999
住所：〒989-55　宮城県栗原郡若柳町字川北原畑40-2
運営者：福原　修
問い合わせ電話番号：非公開

●

Sweet Spot
ショップ
のんびりいきましょう

アクセス番号：045-540-1615
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒223　神奈川県横浜市港北区高田町1058-12
運営者：河田　実
問い合わせ電話番号：045-540-1613

●
●

BROOK'S NETWORK
ショップ
コーヒーのこと，パソコンで話そ!

アクセス番号：045-909-1159
運営時間：24時間
入会方法：BRSGUESTでログオンしてオンライン・サインアップか，入会申込書を請求
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：BRSGUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒225　神奈川県横浜市青葉区美しが丘4-54-6
運営者：(株)ブルックス　情報通信
問い合わせ電話番号：045-909-1141

Compass Online
ショップ

アクセス番号：0265-21-2525
運営時間：24時間
入会方法：自動ユーザー登録機能にて，IDは即時自動発行されます
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：PUBLIC
ゲストパスワード：なし
住所：〒395　長野県飯田市上郷別府2728-15
運営者：佐藤　誠
問い合わせ電話番号：非公開

●

LAINER TOYAMA
ショップ
コミュニケーション&データベース

アクセス番号：0764-22-3811
運営時間：24時間
入会方法：事務局宛のメール，TELで住所を教えていただければ，入会申込書をお送りいたします
入会金：2000円
会費：3000円/年
ゲストID：cap00096〜99
ゲストパスワード：なし
住所：〒930　富山県富山市大手町6-14市民プラザ3F
運営者：(株)シー・エー・ピー
問い合わせ電話番号：0764-25-3300

CABI-NET
ショップ
音楽・アーティストを中心としたネットです

アクセス番号：054-646-3014
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ，IDは後日ボードでお知らせします
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒426　静岡県藤枝市青木1-10-23
運営者：CABI-NET事務局　担当：作原
問い合わせ電話番号：054-641-2164

●
●

パパイヤNET
ショップ
ローカルにしてグローバル遊・楽・知BBS

アクセス番号：0888-46-6666
運営時間：24時間
入会方法：郵便，電子メール，FAXで送ってください
入会金：1000円または同額以上の図書券・テレカ等
会費：2000円/年または同額以上のビール券でも可
ゲストID：PAPAIYA
ゲストパスワード：なし
住所：〒780　高知県高知市南一宮3911-2
運営者：ブレイン・ソフト・サービス
問い合わせ電話番号：0888-20-2121

やいろちょう通信
ショップ
高知初のGUIベースによる草の根BBS!

アクセス番号：事務局にお問い合わせください
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップまたは事務局に直接お問い合わせください
入会金：2000円
会費：3000円/年(但し女性は初年度無料)
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒781-51　高知県高知市良乙2592-7 Office MILANO内
運営者：やいろちょう通信事務局
問い合わせ電話番号：0888-60-3307

KABU-NET
ビジネス
個人投資家のための株式情報センター

アクセス番号：0280-31-3167,,,,T12
運営時間：24時間
入会方法：メールボックスに申し込み
入会金：無料
会費：無料(特定会員を除く)
ゲストID：KBNET050
ゲストパスワード：KBNETUSR
住所：〒306　茨城県古河市平和町4-22
運営者：小川秀一郎
問い合わせ電話番号：0280-31-6058

●
●
●

ココウス芳友ネット
ビジネス
ビジネス，教育，趣味などが共栄する共和国

アクセス番号：非公開
運営時間：24時間
入会方法：本校在籍者のうち希望者
入会金：無料
会費：無料
ゲスト利用：不可
住所：〒367　埼玉県本庄市駅南2-3-5 本庄情報ビジネス専門学校(学校法人中井学園)
運営者：ココウス芳友ネット事務局
問い合わせ電話番号：0495-24-1943

●
●

ビジネスネット
ビジネス
アフター5のやすらぎ倶楽部

アクセス番号：03-3857-3906
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：NEW
ゲストパスワード：なし
住所：〒121　東京都足立区伊興町3-23-8竹中ビル1F
運営者：小泉義仁
問い合わせ電話番号：03-3855-7680

●
●

ビジネス
P&S-Net
ビジネスマンとスペシャリストのためのNET

アクセス番号：03-5991-0822
運営時間：24時間
入会方法：P&S-Net事務局にメールなどで申し込み，送付された会員登録用紙に必要事項を記入
入会金：1000円
会費：500円/月
ゲストID：TTTTTTT
ゲストパスワード：なし
住所：〒177　東京都練馬区関町北2-27-11 トウセン関町ビル3F
運営者：(株)P&Sコミュニケーションズ
問い合わせ電話番号：03-5991-4322

ビジネス
NTTPCネットワーク
つなげば，新世界

アクセス番号：非公開
運営時間：24時間
入会方法：申込書請求により加入申込書を入手，記入していただきます
入会金：5000円
会費：3000円/月，通信料10円/分
ゲスト利用：不可
住所：〒105　東京都港区新橋6-1-11
運営者：NTTPCコミュニケーションズ
問い合わせ電話番号：03-3432-9687

ビジネス
TAKE・OFF
海外ライセンス取得の安全な方法!!

アクセス番号：0552-79-7081
運営時間：24時間
入会方法：GUESTで入り，Lコマンドにて聞いてくるとおりに入力!!(正確に…)
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒400-01　山梨県中巨摩郡竜王町
運営者：(有)テイク・オフ
問い合わせ電話番号：030-317-9937

ビジネス
「ふくすけ」
福井県内のビジネスマンのすけっとシステム

アクセス番号：0776-67-7388
運営時間：24時間
入会方法：申し込み用紙に記入するだけです
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒910-02　福井県坂井郡丸岡町熊堂3-7-1-16
運営者：(財)福井県産業情報センター情報課
問い合わせ電話番号：0776-67-7300

ビジネス
Pin Pon
人・情報・ビジネスとの新たな出会い

アクセス番号：086-292-2001
運営時間：24時間
入会方法：申込書または電子メールにて
入会金：2000円
会費：8000円/年(グループ加入割引あり)
ゲストID：OKJ0099
ゲストパスワード：なし
住所：〒701-01　岡山県岡山市大内田675
運営者：OPTIC/岡山中小企業研修情報センター Pin Pon ヘルプデスク
問い合わせ電話番号：086-292-3040

ビジネス
プラネットひろしま
豊富な経営技術情報でビジネス・チャンス拡大

アクセス番号：082-243-4311
運営時間：24時間
入会方法：文書による手続き(掲示板に書き込むことにより申込書を送付します)
入会金：無料
会費：12000円/年，個人A6000円/年，個人B2000円/年
ゲストID：guest
ゲストパスワード：なし
住所：〒730 広島県広島市中区千田町3-7-47
運営者：(財)広島県産業技術振興機構
問い合わせ電話番号：082-242-7762

BBS新局情報

■TOKUとくト～ク
市民と行政を結ぶコミュニケーションネット

アクセス番号：0886-21-5112
運営時間：24時間
入会方法：申込書を郵送またはFAXするか，オンライン上で申し込む
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒770-71　徳島県徳島市幸町2-5
運営者：徳島市情報管理課
問い合わせ電話番号：0886-21-5095

■V' NET
お気軽・極楽ねっと☆

アクセス番号：0593-84-0493
運営時間：24時間
入会方法：オープニング・メッセージで「0」を入力，その後の質問に答えてください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUESTまたは0
ゲストパスワード：なし
住所：〒513　三重県鈴鹿市林崎1-9-10
運営者：田中克典
問い合わせ電話番号：0593-83-3831

■KIDS-NET
進化を続ける双方向通信ネットワーク！

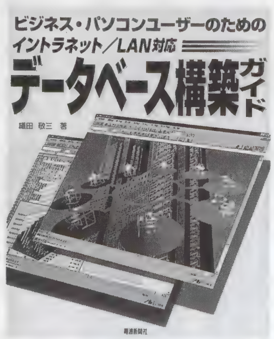
アクセス番号：03-5662-5445
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセス，アンケートに回答
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒124　東京都葛飾区新小岩4-1-17
運営者：J.P.KIDS.,Inc.　KIDS-NET事務局
問い合わせ電話番号：03-3652-6117

■SYRUPねっと
気軽に話そうね（^ ^）

アクセス番号：0285-22-6108
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：SRPGUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒323　栃木県小山市
運営者：前田雅裕
問い合わせ電話番号：非公開



電波新聞社のNEW BOOKS好評発売中!



ビジネス・パソコンユーザーのための
イントラネット／LAN対応
データベース構築
ガイド

織田敬三著

A4変形
定価2,800円(税込)

RDBMSのバイブル
LAN対応データベース構築の基礎から技術動向をわかりやすく解説。

いま話題のイントラネット／LAN対応のデータベース構築の基礎から技術動向を豊富な図解でわかりやすく解説したデータベース関係者座右の書。リレーショナルデータベース管理システムの仕組みからクライアント／サーバ型データベース、情報システムの総合化で注目を集める分散型データベースなどをくわしく解説。



Windows95ユーザーのための
Microsoft
Access95
マイクロソフト・アクセス95活用ガイド

田中　亘著

A4変形
定価1,800円(税込)

データベース・ソフトが使いこなせる
必要な情報を技術の習得過程に合わせて構成

これからデータベース・ソフトをはじめて使う人から、もっと踏み込んだ使い方をめざす人まで、「データベースを本当に使いたい」と願っている人のために、必要な情報を技能の習得過程に合わせて構成。本書の知識を活用すれば、これから「Access95」を使いはじめる人でも、自分に役立つデータベースを作り出すことができる。



Windows95ユーザーのための
Lotus
WordPro96
ロータス・ワードプロ96活用ガイド

川口輝久／金江宏幸著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・ワードプロ96の機能と操作をわかりやすく解説

優れたDTPソフトとして定評のあるLotus「Word Pro 96」について、その機能と操作方法をわかりやすく解説。ビジネスでよく作成する4つの文書を例にとって、作成方法を具体的に紹介しながらその機能と操作方法が身につく。付録の「インフォボックス」を活用すれば、機能の整理にさらに役立つ。



Windows95ユーザーのための
Lotus
Freelance96 &ScreenCam96
ロータス・フリーランス96&スクリーンカム96活用ガイド

川口輝久監修／中尾彩著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・フリーランス96とスクリーンカム96の機能と操作をわかりやすく解説

ビジネスに必要なプレゼンテーションづくりに威力を発揮するLotusの「Freelance96」の使い方を事例形式でわかりやすく解説。ここで取り上げた機能を駆使すれば、ビジネスのあらゆるプレゼンテーションに対応できる。

さらに画面の動きをそのままレコーディングする、「Screen Cam96」と合わせた使い方も説明している。



もっと知りたいユーザーのための
Microsoft
Windows95
マイクロソフト・ウインドウズ95活用ガイド

三上　洋著

A4変形
定価1,600円(税込)

評判のWindows95を徹底リサーチによって初心者でも活用できる

ゼロから始める人、すでに使っている人にも役立つ実践的なWindows95徹底活用ガイド。実際のトラブル、設定の面倒さなどを徹底リサーチして解決法をまとめたので、初心者でもすぐに使いこなせるようになる。Windows3.1を残したままでWindows95も使える評判のインストール方法「双子インストール」も詳しく解説。

電波新聞社 販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 TEL03－3445－6111(大代) 〈お問い合わせ先〉ダイヤルイン 03－3445－8201
●品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また、着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

［経験者コース］

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

おめでとう!



サウンドコンポーザ(1年コース)
第1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。この学校で実力がつきました。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!
大阪ゲームデザイナー学院 大阪市北区天神橋1-12-6 TEL.06-882-4980(代)

i-two. com（簡単明瞭なURLでしょ！）

まに1YENでも多く還元するため
●誰でも知ってるポピュラーすぎる製品

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化し、ますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます.
DOS/専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

NEC　Panasonic　SHARP

各メーカー新製品はすべて取りそろえております

ご不用になったソフト・ハードをかなりの高額で買い取ります.

～～～8月の重点買い取りソフト一覧～～～

Play Station	
Defcon5	¥2,500
NBA JAMトーナメントエディション	¥2,500
モータートゥーングランプリ2	¥2,800
デザエモン+	¥2,500
サンダーホークⅡ	¥2,800
ESPN Street Games	¥3,000
アイドル プロモーション すずきゆみえ	¥2,500
ダンジョンクリエイター	¥2,500
鉄球～TRUE PINBALL～	¥2,800
エイリアントリロジー	¥2,700
DBZ偉大なるドラゴンボール伝説	¥2,500
バイオハザード	¥2,700
鉄拳2	¥2,800
ワイプアウト	¥2,000
エアーマネージメント96	¥3,000
チョロQ	¥2,000
天地を喰らう	¥2,000
ヴァンパイア	¥2,000
三国志英傑伝	¥4,000
信長 天翔記	¥3,800
ガンダム Ver2.0	¥2,000
ザキングオブファイターズ95	¥3,000
DOOM	¥3,000
ときメモ～プライベートコレクション～	¥1,500
ギャラクシアン³	¥1,500
パズルボブル2	¥2,700
グラディウスDELUXE PACK	¥2,000
ナムコミュージアム Vol.2	¥2,200
デストラクションダービー	¥2,500
昇龍三国演義	¥3,000
トワイライトシンドローム～探索編～	¥2,800
進め！対戦ぱずるだま	¥2,500
キングスフィールド3	¥3,200
ロックマンX3	¥2,000
スナッチャー	¥1,500
ポリスノーツ	¥1,800
DX人生ゲーム	¥2,000
アドヴァンスドV.G.	¥2,500
太陽のしっぽ	¥2,800
ジャンピングフラッシュ2	¥2,000
ダブルドラゴン	¥2,000
信長疾風記	¥3,000
アイレムアーケードクラシックス	¥1,500
幻想水滸伝	¥1,800
第4次スーパーロボット大戦S	¥2,000
卒業～クロスワールド	¥3,000
リッジレーサーレボリューション	¥1,500
ドリフトキング	¥2,500
ビヨンドザビヨンド	¥1,000
Boxers Road	¥ 800
ときめきメモリアル	¥3,000
ナムコミュージアムVol.3	¥3,000
SDガンダムオーバーギャラクシアン	¥2,500
WIZARDRY Ⅶ	¥2,000
Wizards Harmony	¥2,500
ウイニングポストEX	¥2,500
NBAパワーダンカーズ	¥1,800
海底大戦争	¥2,000
キリークザブラッド2	¥1,000
ハイパーオリンピックインアトランタ	¥2,800
サイドワインダー	¥2,800
ロードランナーレジェンドリターンズ	¥2,500
ポポロクロイス物語	¥2,800
TOBAL NO.1	¥3,500
NBA LIVE '96	¥3,000
卒業R	¥2,000
シーバスフィッシング	¥2,800
サイベリア	¥1,800
X-COM	¥2,500
ナムコミュージアム Vol.1	¥2,000
セガサターン	
サターンボンバーマン	¥3,000
スーパーリアル麻雀PVI	¥4,500
ライフスケイプ	¥3,500
フェーダ！リメイク	¥2,000
メタルブラック	¥2,500
SEGA AGES	¥2,000
Sword & Sorcery	¥3,000
ウィザードリィⅥ&Ⅶ	¥3,500
DBZ偉大なるドラゴンボール伝説	¥2,600
真女神転生デビルサマナー	¥2,200
セガラリーチャンピオンシップ	¥2,500
バーチャコップ（ガン付）	¥4,000
バーチャファイター2	¥1,500
ヴァンパイアハンター	¥1,500
3x3EYES	¥2,500
アイドル雀士スーチーパイⅡ	¥3,500
THOR～精霊王紀伝～	¥2,500
野々村病院の人々	¥3,000
シムシティ2000	¥2,200
首領蜂（ドンパチ）	¥2,000
テトリスS	¥2,500
ロックマンX3	¥1,500
ときめき麻雀グラフィティー年下の天使たち―	¥2,000
Defcon5	¥2,500
[illegible]3	¥3,000
ソニックウイングススペシャル	¥2,800
[illegible]	¥2,500
誕生S	¥3,000
ゲボッカーズ	¥2,000
グレイテストナイン 96	¥2,800
ときめきメモリアル～デラックス版～	¥4,500
バーチャファイターキッズ	¥3,200
Wizards Harmony	¥2,000
ウイングアームス	¥1,500
キングオブボクシング	¥2,000
クォヴァディス	¥1,000
スーパーリアル麻雀PV	¥2,500
デイトナUSA	¥1,000
闘神伝S	¥1,000
プリンセスメーカー2	¥2,800
ぷよぷよ通	¥1,800
ワールドアドバンスド大戦略	¥1,500
Dの食卓	¥ 800
宝魔ハンターライム	¥2,000
野茂英雄ワールドシリーズベースボール	¥2,500
吉本クイズ王決定戦DX	¥1,800
ストリートファイターZERO	¥1,800
Jリーグプロサッカークラブをつくろう	¥3,000
バーチャフォトスタジオ	¥2,400
The Tower	¥2,800
SFC	
ごきんじょ冒険隊	¥2,800
トレジャーハンターG	¥3,500
すーぱーぐっすんおよよ2	¥3,800
サウンドノベルツクール	¥5,000
フィッシング甲子園	¥3,800
ダークハーフ	¥3,500
ガンハザード	¥2,400
スーパーファミスタ5	¥2,200
実況！パワフルプロ野球3	¥2,500
スターオーシャン	¥4,500
実況パワフルプロ野球 96開幕版	¥3,500
DOOM	¥3,800
ZガンダムA WAY TO THE NEW TYPE	¥3,000
スーパーマリオRPG	¥1,800
ダービースタリオン96	¥6,700
星のカービィスーパーデラックス	¥2,800
魔装機神スーパーロボット大戦外伝	¥3,500
DBZ Hyper Dimension	¥3,000
新機動戦記ガンダムW	¥2,500
音楽ツクール"かなでーる"	¥3,500
ルドラの秘宝	¥2,800
Jリーグエキサイトステージ96	¥3,500
エナジーブレイカー	¥4,000
TRAVERSE	¥4,000
スーパーボンバーマン4	¥3,600
トイストーリー	¥3,000
ファイアーエンブレム 聖戦の系譜	¥3,000
夜光虫	¥2,800
RPGツクール2	¥3,000
スーパードンキーコング2	¥3,000
すーぱーぷよぷよ通	¥2,000
スーパー桃太郎DX	¥2,800
タクティクスオウガ	¥2,500
テイルズオブファンタジア	¥3,800
ドラゴンクエストⅥ	¥3,000
風来のシレン	¥3,200
無人島物語	¥3,200
ヨッシーアイランド	¥2,500
ロックマンX3	¥3,000
ウイニングポスト2	¥1,500
WIZARDRY Ⅵ	¥2,000
NBA実況ウイニングダンク	¥3,000
かまいたちの夜	¥2,000
ダービースタリオンⅡ	¥1,800
ダービースタリオンⅢ	¥2,800
旧約 女神転生	¥2,000
実況おしゃべりパロディウス	¥2,500
大戦略エキスパート	¥3,000
レミングス2	¥1,800
ロックマンX2	¥2,500
本体	
旧型セガサターン	¥1,500
新型セガサターン	¥14,000
プレイステーション/Sあり	¥13,000
プレイステーション/Sなし	¥12,000
プレイステーション/ファイティングBOX	¥17,000
スーパーファミコン	¥5,000
NEO・GEO CDZ	¥20,000
NINTENDO 64	¥20,000

この価格表は7月31日現在の買い取り価格です.相場により価格が変動しますのでお早めにどうぞおいでなさいまし.

アイ・ツー買取り&下取りシステム

● 迅速査定、送料金手数料当社負担（但しお支払い時）

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。（所要日数2～3日）
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
＊下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
＊着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。（所要日数1～2日）
＊即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
＊下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。（送料はご負担いただきます）

4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
＊ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★

＊高額買取のコツは…（買取のお・約・束）
その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要！
その3…付属品は有るだけつける。（箱、説明書、CDの帯など）
その4…できるだけキレイにして売ろう。（ピカピカに。）
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。（大事にね。）
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。（売り時が大事！早さは命！）
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう‼（これが1番大事。）

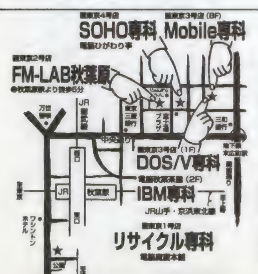
- ●ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
- ●パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
- ●18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- ●箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
- ●ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。

●●●●売りたいアナタは●●●●

アイ・ツー東京買い取りセンター　03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1－17

激安中古品 全品動作保証付き
買いたいアナタは！ まずお電話下さい‼

※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい‼
大阪06-632-0012　東京03-3254-1214
大阪市中央区難波千日前15-18　東京都千代田区神田佐久間町1-17



通販電話 03-5294-1112 03-5256-1112 FAX03-3256-5612

●アイ・ツーのお支払い方法は……

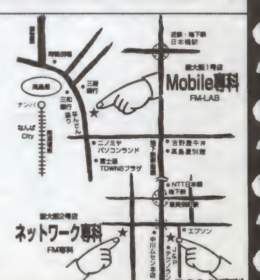
1 全国代金着払い配達	2 お近くの銀行より振込払い	3 お近くの郵便局より振込払い	4 お近くの郵便局より現金書留払い	5 アイ・ツーラクラククレジット(分割)払い
お申し込みはお電話1本！商品お届け時のお支払いでOK！（実費送料・手数料が必要です）	（ご送金前に必ずTelにて商品代金・送料・消費税の合計額をご確認の上、お届け先・お名前・Telをご連絡下さい。）三和銀行・針中野（ハリナカノ）支店・普通No.1046998（お振込み手数料¥103～¥721はご負担願います。）	郵便局口座 00940-2-104341 ㈱アイ・ツー お振込手数料¥60～¥210はご負担願います。	〒101 東京都千代田区外神田2-4-6 ㈱アイ・ツーへご送金下さい。	頭金不要！商品は今すぐお手元に！お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。業界超低金利！夏or冬のボーナス一括～四括払いもOK！手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

＊ご注文商品名をお忘れなくメモにて同封して下さい。切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。おつりのなき様ご送金下さい。

年中無休
Information & Interface
株式会社アイ・ツー

各種クレジットカードもOK！

支払回数	1	6	10	12	15	18	24	36	48	60
顧客手数料率	2.06	3.00	4.20	4.89	6.50	7.50	10.00	14.30	18.70	24.00




パソコンランド21
夏の大決算!
21がんばる宣言
21価格が他店より一円でも高い場合は、お気軽にご相談下さい。
IBM Aptiva770
CPU Pentium 133MHz
RAM 16MB
HDD 1.6GB
CD-ROM 4倍速
28.8K FAXモデム
15インチCRT付用
Aptiva770 OPENPRICE
現金特価 239,800円
Aptiva770+メモリ32M付
現金特価 269,800円
NEC VALUE-STAR
CPU Pentium 133MHz
RAM 16MB (EDO)
HDD 1.2GB
CD-ROM 6倍速
28.8k FAXモデム
15インチCRT付用
PC-9821V13 S5(C2.D2)
さらにお安く
定価 308,000円
現金特価 238,000円
一太郎モデル (一太郎&1-2-3)
WORDモデル (WORD & Excel
NEC VALUE-STAR
NEW!
CPU Pentium 166MHz
RAM 16MB (EDD)
HDD 1.6GB
CD-ROM 6倍速
28.8K FAXモデム
15インチCRT付用
PC-9821V16/S5(C2.D2)
いきなり
定価368,000円
現金特価 269,000円
一太郎モデル (一太郎&1-2-3)
WORDモデル (WORD&Excel)
NEC Can Be
NEW!
CPU Pentium 100MHz
RAM 16MB
HDD 1.2GB
CD-ROM 4倍速
TV機能
28.8K FAXモデム
ディズニーソフトがたっぷり入って新登場!!
NEC PC-9821Cu10/D(A・B) 338,000円
Canon BJC-210J 29,800円
プリンタケーブル 1,280円
合計 418,771円
15インチCRT一体型
カラープリンタセット
現金特価 269,800円
ディズニーソフトがたっぷり/お子様のいるご家庭に最高!
FUJITSU FMV DESK POWER-SP2
NEW!
CPU Pentium 150MHz
RAM 16MB
HDD 1.6GB
CD-ROM 6倍速
ワンランク上のハイスペックモデル
Fujitsu FMV5DSP2-7V73 388,000円
Canon BJC-210J 29,800円
プリンタケーブル 971円
合計 418,771円
28.8K FAXモデム
17インチCRT付用
カラープリンタセット
さらにお安く!!
現金特価 348,000円
一太郎モデル 一太郎&ロータス1・2・3
WORDモデル WORD & EXCEL
TOSHIBA BREZZA 5166MA
※写真はイメージです
NEW!
ご予約品
CPU Pentium 166MHz
RAM 16MB
HDD 1.2GB
CD-ROM 6倍速
あの「バーチャファイター」が付属!
TOSHIBA BREZZA 5166MA 398,000円
Canon BJC-210J 29,800円
プリンタケーブル 971円
合計 428,771円
28.8k FAXモデム
高速3Dグラフィック
17インチCRT付用
カラープリンタセット
現金特価 348,000円
3Dゲームもリアリティ豊かに再現!!
NEC 98Note Lavie
CPU Pentium 100MHz
RAM 16MB
NEW!
HDD 810MB
CD-ROM 6倍速
TFTカラー液晶
さらにお安く
PC-9821Nb10/S8
定価368,000円
現金特価 288,000円
NEC 98Note Lavie
CPU Pentium 120MHz
RAM 16MB
NEW!
HDD 810MB
CD-ROM 4倍速
TFTカラー液晶
さらにお安く
PC-9821Na12/S8
定価488,000円
現金特価 398,000円
IBM ThinkPad535
CPU Pentium 120MHz
RAM 8MB
NEW!
※写真はイメージです
HDD:810MB
TFTカラー液晶
28.8K FAXモデム
(オープン・プライス)
いきなり びっくりプライス!!
SHARP メビウスノート
CPU Pentium 120MHz
RAM 16MB
PC-S400
NEW!
HDD:1GB
CD-ROM:6倍速
DSTNカラー液晶
(定価370,000円)
大特価 298,000円
広がるネットワーク、携帯電話
NTT DoCoMo ツーカーセルラー
IDO 東京デジタルホン
取扱いスタート!!
Internet.
(もっと身近になった)
情報の波に…
Let's ネットサーフィン!
店頭にて申し込み受付中!
群馬インターネット (アクセスポイント) 前橋・高崎・伊勢崎
両毛インターネット (アクセスポイント) 太田・小山・足利
詳しくは店頭にてお問い合わせ下さい。
パソコンランド21
前橋店 ☎0272(37)2521
前橋南店 ☎0272(21)9621
高崎東口店 ☎0273(26)5221
高崎飯塚店 ☎0273(64)0521
高崎南店 ☎0273(27)7221
足利店 ☎0284(43)1621
伊勢崎店 ☎0270(21)3121
太田店 ☎0276(45)0721
桐生店 ☎0277(45)2721
宇都宮戸祭店 ☎028(643)7221
宇都宮南店 ☎028(654)2821
足利南店 ☎0284(72)8521

超優良中古パソコン

デスクトップ(5インチ)

	標準価格	販売価格
PC-9801RX21(286/12MHz/640KB)	¥338,000▶	¥10,000
PC-98DO+(V33A/16MHz/1MB/サウンドボード)	¥298,000▶	¥25,000
PC-9801RS21(386SX/16MHz/1.6MB)	¥398,000▶	¥15,000
PC-9801RA5(386/16MHz/1.6MB/40MBHD)	¥736,000▶	¥20,000
PC-9801RA21(386/20MHz/1.6MB)	¥498,000▶	¥17,000
PC-9801RA51(386/20MHz/1.6MB/40MBHD)	¥668,000▶	¥23,000
PC-9801DA2(386/20MHz/1.6MB)	¥448,000▶	¥20,000
PC-9801DA5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD)	¥598,000▶	¥25,000
PC-9801DA7(386/20MHz/1.6MB/100MBHD)	¥698,000▶	¥30,000
PC-9801FX2(386SX/16MHz/640KB)	¥278,000▶	¥23,000
PC-9801FX5(386SX/16MHz/640KB/40MBHD)	¥398,000▶	¥28,000
PC-98RL/5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD/ハイレゾボード)	¥970,000▶	¥28,000
PC-9801BA/M2(486DX2/40MHz/1.6MB)	¥342,000▶	¥38,000

〈H98シリーズ〉：98ソフトのほとんどが使用できます。

PC-H98/60-040(386/25MHz/1.6MB/40MBHD/ハイレゾボード)	¥995,000▶	¥27,000
PC-H98/70-002(386/33MHz/1.6MB/ハイレゾボード)	¥995,000▶	¥21,000
PC-H98/70-100(386/33MHz/1.6MB/100MBHD/ハイレゾボード)	¥1,680,000▶	¥36,000
PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥548,000▶	¥23,000
PC-H98/100-100(486/25MHz/7.6MB/100MBHD/ハイレゾボード)	¥2,150,000▶	¥68,000
PC-286VG-STD(エプソン)(286/12MHz/640KB)		¥9,000
FMR-50HX(富士通)(286/12MHz/1MB/20MBHD)		¥11,800
FMR-60HX(富士通)(286/12MHz/1MB/20MBHD)		¥11,800

デスクトップ(3.5インチ)

PC-9801UX21(286/10MHz/640KB)	¥348,000▶	¥12,000
PC-9801EX4(286/12MHz/640KB/20MBHD)	¥488,000▶	¥16,000
PC-9801DX/U2(80286/12MHz/640KB)	¥318,000▶	¥14,000
PC-9801DX/U5(80286/12MHz/640KB/40MBHD)	¥468,000▶	¥20,000
PC-9801ES5(386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD)	¥638,000▶	¥27,000
PC-9801DS/U2(386SX/16MHz/1.6MB)	¥358,000▶	¥18,000
PC-9801DS/U5(386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD)	¥508,000▶	¥23,000
PC-9801DA/U2(386/20MHz/1.6MB)	¥448,000▶	¥23,000
PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD)	¥598,000▶	¥29,000
PC-9801DA/U7(386/20MHz/1.6MB/100MBHD)	¥698,000▶	¥33,000
PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB)	¥458,000▶	¥28,000
PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100MBHD)	¥648,000▶	¥38,000
PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB)	¥218,000▶	¥23,000
PC-9801BX4/U2Z(Pentium/63MHz/2MB/540MBHD/CD-ROM(2倍))	¥211,000▶	¥68,000
PC-9821AS/U7(486DX/33MHz/5.6MB/120MBHD)	¥498,000▶	¥48,000
PC-9821AP2/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/340MBHD)	¥580,000▶	¥76,000
PC-9821Xe10/4-Z(Pentium/83MHz/8MB/420MBHD/CD(4倍)/一太郎Ver.6.3)		¥88,000
PC-9821Xt/C10(Pentium/90MHz/16MB/CD-ROM(4倍)/HDD欠品分)	¥1,000,000▶	¥118,000
PC-9821Xa/U8W(Pentium/90MHz/8MB/270MBHD)	¥640,000▶	¥118,000
PC-9821Xa/C9W(Pentium/90MHz/8MB/540MBHD/CD-ROM(2倍))	¥730,000▶	¥123,000
PC-9821XB10/J8(Pentium/100MHz/8MB/850MBHD)	¥218,000▶	¥128,000
PC-9821Xa10/C4(Pentium/100MHz/16MB/420MBHD/CD-ROM(4倍))	¥448,000▶	¥138,000
PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.6MB/100MBHD/ハイレゾボード)	¥1,285,000▶	¥32,000
PC-H98S/U8-002(486SX/20MHz/1.6MB)	¥548,000▶	¥20,000
J-3100ZX171+RAM(東芝)(486/33MHz/12MB/170MBHD) J31MCD01(東芝)(14″マルチモードカラーディスプレイ640×480/0.28mm)	本体とCRTセット価格	¥35,000
FMR-70HL2G(富士通)(486SX/16MHz/4MB/100MBHD)		¥26,800
PC-386GE2(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/マニュアル欠)	¥298,000▶	¥16,000

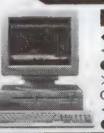
〈Macintosh〉

MacⅡcx(4MB/HD80/マウス付き/KANJIモデル)		¥23,000
MacⅡcx(8MB/HD80/マウス付き/KANJIモデル)		¥29,000
MacⅡci(8MB/HD80/マウス付き)		¥28,000
MacⅡci(8MB/HD240/マウス付き/KANJIモデル)		¥33,000
MacⅡfx(4MB/HD80/マウス付き)		¥26,000
MacLCⅡ(4MB/HD80/マウス付き)		¥25,000
MacⅡ専用IMBSiM		¥3,000
MacⅡ専用カラー12インチモニター(640×480)		¥12,000
MacⅡ専用カラー14インチモニター		¥15,000
MacⅡ用キーボード(各種有り)		¥7,000～10,000

〈DOS/V〉

エー・エス・ティー・リサーチ Power Premium(486/33MHz/10MB/210MBHD/3.5+5FDD/アクセラレータ/EISA)		¥34,000
エー・エス・ティー・リサーチ PC-Vision(486/33MHz/10MB/80MBHD/3.5FD/アクセラレータ/ISA)		¥31,000
エー・エス・ティー・リサーチ PC-Vision(486/33MHz/8MB/80MBHD/3.5FD/アクセラレータ/ISA)		¥29,000
コンパック DESK PRO386/33(386/20MHz/1MB/110MBHD/5FDモデル)		¥23,000
コンパック DESK PRO386/33LM(386/33MHz/4MB/120MBHD/3.5FDモデル)		¥29,000
I.B.M. 5170-339(286/8MHz/640KB/30MBHD/5FDモデル)		¥14,000
I.B.M.専用15″モノクロモニター		¥6,000
I.B.M.専用12″モノクロモニター		¥4,000

特価情報



PC-98DO+ディスプレイセット

◆“98と88、ハートふたつのやさしいパソコン

＜本体＞

●CPU V33A/16MHz●メモリ 640KB●FDD 5″×2 ●FM3和音・SSG3和音・スピーカー内蔵●LINE OUT端子,マウス I/F,プリンタ I/Fシリアル I/F付

＜ディスプレイ＞

●14″カラー・640×400・ドットピッチ0.39mm

PC-98DO+（本体）標準価格￥278,000
PC-KD854N（ディスプレイ）標準価格￥84,800

セット価格￥362,800が 特価 **￥35,000**

I.B.M.専用12″カラーモニター		¥12,000
I.B.M.PS/2用16″カラーモニター		¥28,000
I.B.M.2410-YZB(486DX/25MHz/16MB/170MBHD)		¥45,000
I.B.M.2414-A07(DOS/V用17″マルチスキャン,1280×1024)		¥46,000
I.B.M. 5551-TOB(386/20MHz/2MB/120MBHD/3.5FD)		¥29,000

ディスプレイ

CU-14FD(シャープ：98対応)(14″カラー：640×400/0.31mm)		¥9,000
PC-KD854N(14″カラー：640×400/0.39mm)	¥84,800▶	¥10,000
PC-KD853N(14″カラー：640×400/0.31mm)	¥118,000▶	¥12,000
PC-KD882(15″カラー：640×400/0.31mm)	¥89,800▶	¥14,000
PC-KD881(15″カラー：640×400/0.28mm)	¥118,000▶	¥16,000
PC-KD1521(15″カラー：640×400/0.31mm)	¥89,800▶	¥15,000
PC-KD1522(15″マルチモード：640×400, 640×480/0.31mm)	¥99,800▶	¥19,000
N5913L(G)(14″カラー：640×400/0.31mmデジアナ共用)	¥138,000▶	¥10,000
N5913U(14″カラー：640×400/0.28mmデジアナ共用)	¥105,000▶	¥14,000
N5924(U)(14″カラー：640×400、640×750/0.26mm/ハイレゾ)	¥233,000▶	¥17,000
PC-TV354(15″カラーTVチューナー付：640×400/0.39mm)	¥110,000▶	¥16,000
PC-TV454(15″カラーTVチューナー付：640×400/0.35mm/15～17KHz/22～26KHz/29～34KHz自動切替え)	¥128,300▶	¥24,000
PC-TV455(15″カラーTVチューナー付：640×400/0.31mm/15～17KHz/22～26KHz/29～34KHz自動切替え)	¥158,000▶	¥26,000
PC-KH1511(15″カラーPC-H98専用ハイレゾ/640×750/0.28mm)		¥15,000
HC39WEX(三菱)(20″カラー：PC98対応ハイレゾ)		¥38,000
PC-KM151(15″マルチスキャン/1120×768)		¥28,000
PC-KM171(17″マルチスキャン/1280×1024)	￥258,000▶	¥49,800
98MULTI17(17″マルチスキャン/1280×1024/他の98シリーズ及びDOS/Vにも使用可)新古品		¥49,800
RD17Y/V(三菱)(17″マルチスキャン：1280×1024)		¥49,800

ノート・ラップトップ

PC-9801N(V30/10MHz/640KB)	¥248,000▶	¥18,000
PC-9801NS/20(386SX/12MHz/20MBHD)	¥448,000▶	¥38,000
PC-9801NS/T(386SL98/20MHz)	¥288,000▶	¥47,000
PC-9801NS/L40(386SX/20MHz/40MBHD)	¥398,000▶	¥52,000
PC-9801NX/C120(486SX/20MHz/3.6MB/120MBHD/TFTカラー)	¥548,000▶	¥99,800
PC-9821Ne(486SX/33MHz/3.6MB/TFT)	¥588,000▶	¥110,000
PC-9821NP/340W+4MB(DX4/75MHz/9.6MB/340MBHD/PCMサウンド/TFTカラー)	¥770,000▶	¥208,000
PC-9821NP/810W+4MB(DX4/75MHz/9.6MB/810MBHD/PCMサウンド/TFTカラー)	¥1,020,000▶	¥228,000
PC-9821Lt2/3A(486DX2/50MHz/8MB/340MBHD/TFT/Win3.1/一太郎/ロータス1-2-3)	¥378,000▶	¥148,000
PC-9801LS5(ラップトップ：386/16MHz/1.6MB//40MBHD/プラズマ)	¥866,000▶	¥36,000
PC-9801T/W5(ラップトップ：386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD)	¥758,000▶	¥32,000
PC-9801T/F5(ラップトップ：386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/TFTカラー)		¥49,000
PC-386LS-STD(エプソン)(ラップトップ：386SX/16MHz/640KB/LCD白液晶/3.5FD×2/マニュアル欠品)		¥20,000
PC-386NOTE A(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/サイドライト付白液晶)	¥238,000▶	¥38,000
PC-386BOOK L(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/3.5FD×2/8階調白液晶)	¥378,000▶	¥29,000
ダイナブックEZ-486(東芝)(486SX/25MHz/2MB/200MBHD/一太郎/ロータス1-2-3)		¥68,000
Think Pad 320(I.B.M.)(486SLC/25MHz/10MB/340MBHD/LCD16階調モノクロ9.5インチ)		¥78,000

ハードディスク

PC-98H54R(2台目追加用外付40MBHD)		¥7,000
PC-9801T-35(PC-98Tシリーズ用内蔵40MBHD)		¥12,000
BLT-N40(内蔵HDD：98NOTE用40MB)		¥5,000
BLT-N120(内蔵HDD：98NOTE用120MB)		¥10,000
BLT-N340(内蔵HDD：98NOTE用340MB)		¥19,000
PC-98FELLOW/MATE用内蔵HDD 80MB▶ ¥7,000／240MB▶ ¥13,000／420MB▶ ¥16,000／500MB▶ ¥20,000		
PC-HD040(98外付用HDD：40MB、SCSI-I/F付)		¥8,000
ST-260A(TEXA)(98外付用HDD：260MB, SCSI-I/F付)		¥19,000
SHD-B540(ロジテック)(98外付用HDD：540MB、SCSI I/F付)	¥89,800▶	¥28,000
V6-850-5L(98, EPSON対応外付用HDD：850MB, SCSI2-I/F付)		¥33,000
V3-1060-5L(緑電子)(98外付用HDD：1GB, SCSI2-I/F付)新古品		¥38,000

プリンター（レーザープリンタはトナー別途販売）

PC-PR150N(98NOTE用日本語熱転写プリンタ)	¥74,800▶	¥10,000
PC-PR201G(136桁シリアル：漢字55字/秒)	¥158,000▶	¥25,000
PC-PR201/60(136桁シリアル：漢字60字/秒)	¥158,000▶	¥29,000
PC-PR201/63(136桁シリアル：漢字63字/秒)	¥158,000▶	¥34,000
PC-PR201J(136桁シリアル：漢字65字/秒)	¥215,000▶	¥36,000
PC-PR201/80A(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000▶	¥46,000
PC-PR1000(日本語レーザー：A4対応/PC-9801用)	¥259,000▶	¥18,000
PC-PR1000/4(日本語レーザー：A4対応/PC-98用)	¥188,000▶	¥23,000
PC-PR1000/4R(日本語レーザー：A4対応/PC-9801用)	¥178,000▶	¥26,000
PC-PR3000PS(日本語レーザー：B4対応/PC-9801用)	¥620,000▶	¥38,000
LBP-A404E(キャノン)(日本語レーザー：A4対応/300dpi/LipsⅢ)		¥26,000
LBP-A404GⅡ(日本語レーザー：A4対応/480/500dpi/LIPSⅣ)	¥148,000▶	¥31,000
Laser Wind 1040W(ゼロックス)(新古品・トナー付)(日本語レーザー：A4/Windows対応/600/1200dpi/PC-98・DOS/V用)ケーブル別¥3,000	¥89,800▶	¥33,000
BJ-330J(キャノン)(A3対応/モノクロバブルジェット)		¥24,000
LBP-B406D(キャノン)(日本語レーザー：B4対応)	¥588,000▶	¥36,000
LBP-B406S(日本語レーザー：B4対応)	¥588,000▶	¥32,000
LBP-B406E(キャノン)(日本語レーザー：B4対応)	¥588,000▶	¥64,000
PC-IN506(PC-98用モノクロイメージスキャナー/マニュアル欠品)		¥9,000

周辺機器

PC-9801-29N(GP-1Bインターフェースボード)		¥7,000
PC-9861-K(RS232Cインターフェースボード)		¥6,000
PC-9821A-E02(98ハイレゾボード, AP, AS, Ae用)		¥18,000
PC-H98-B03(SCSIインターフェースボード)		¥5,000
PC-H98-B09(B4680インターフェースボード)		¥5,000
PC-9821A-E09-01(VRAMサブボード, 2MB)		¥6,000
PC-9821A-E01(ウィンドウアクセラレータボード)	¥70,000▶	¥12,000
PC-9831-MF2(外付け5″FDD×2)		¥15,000
PWS5ZIZA(東芝)(外付け5″FDD×2)		¥15,000
PC-FD312(外付け3.5″FDD×2)		¥15,000
PC-FDU(前面スロット内蔵用3.5″FDD×1, PC-386/286X用)		¥6,000
PC-FD511D(PC-98XMATE, ファイルベイ専用5″FDD×1)		¥6,000
2312(日本カルコンプ)(デジタイザー)(エリア30.5×30.5)		¥9,600
PC-9821NA-C01(ノート用増設2倍速CD-ROM)		¥6,800
CXA-60Z+SCS2カード(98NOTE/DOS/V対応4倍速外付CD)		¥29,800
XM-5522B(東芝)(DOS/V用内蔵6倍速CD-ROM/オーディオケーブル欠)		¥13,000
PC-9801N-J01(98NOTE用モデムカード：2400bps)		¥5,000
DF-1414EX(PC-98ノート用モデムカード14400bps)		¥9,800
PV-JF144(PC-98NOTE用モデムカード：4400bps)		¥9,800
MT-4800A(東芝)(多機能モデム)		¥8,000
V34ES11-W(HUCOM社)(98,DOS/V,28800bpsモデム)(新古品)		¥19,800
VP-4800CSFW(カットシートフィーダ/VP-4800用)		¥6,000
PC-PR201G-04(PC-PR201G用シートフィーダ)	¥30,000▶	¥6,000
PC-PR201/65-11(新古品)(PR201/65用カラーキット)	¥19,800▶	¥8,000
PC-9811N(I/O拡張ユニット)		¥18,000
PC-9801LV-08(I/O拡張ユニットLV, LX, LS用)		¥12,000
PC-9801N-08(98NOTE用I/O拡張ユニット)		¥18,000
PC-98B55(カセット磁気テープユニット)		¥7,000
SX-1000(プリンタバッファ1MB/PC-9801用)		¥15,000
PC-9872R(マウス)		¥1,500

ラムボード

PIO-9234G-4MG(I/Oバンク切替4MB)		¥4,000
PC-9801ES-01(PC-9801ES2, ES5専用1MB)	¥59,000▶	¥3,000
PC-9801DA-01(DA専用2MB)		¥4,000
PC-9801DS-02(PC-9801DS専用2MB)		¥4,000
EFA-4000(PC-9801FA専用4MB)		¥8,000
MRL-4000(PC-98RL専用4MB)		¥8,000
MTA-4000L(PC-9801T/W2, W5, F5, F51専用4MB)	¥34,800▶	¥12,000
PC-H98/80-B01(PC-H98model80専用2MB)		¥6,000
PIO-AX34F-4M(I.B.M. PC/AT. AX規格用4MB)		¥6,000
PC-9801NX/C-05(PC-9801NX/C用12MB)		¥19,500
PC-9821NE-B01(PC-9821NE, NS/A専用4MB)	¥36,000▶	¥8,000
PC-9821N-B02(PC-9821NE2/ND用8MB)		¥14,000
PC-9821LD-B01(PC-9821NE3/LD/NA7用4MB)		¥8,000
NA34-8M(PC-9801NA専用8MB)		¥14,000
PC-9801NA-03(PC-9801NA, NA/C用8MB)		¥14,000
PC-9801-61U(増設RAMサブボード2MB)		¥4,000
PC-9821A-B01(98MATE, FELLOW系4MB)		¥8,000
PC-9821A2-B01(PC-9821AS2, AP2用4MB)		¥8,000
J31MESS2(東芝)(J-3100SS用2MB)		¥4,000
PCLRB2(エプソン)(PC-386LS/286LS用2MB)		¥4,000
FM60-EM2M(富士通)(FMR50/60/70HL用2MB)		¥4,000
FM70-RB2MOP4M(富士通)(ラムベースカード6MB)		¥12,000
P16V72F(98, DOS/Vデスクトップ用16MB, パリ付72ピン)		¥23,000
P32V72F(98, DOS/Vデスクトップ用32MB, パリ付72ピン)		¥43,000

インテル数値演習プロセッサー：各種取り揃えておりますのでお気軽にお問い合わせ下さい。

※掲載価格に消費税は含まれておりません。

ホームページ開設！
http://www.net21.or.jp/~pacific/home.htm

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ！
●年中無休・24時間アクセスOK！
●電子メールでのご注文OK！
●メモリー・周辺機器多数在庫！

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400～28800bps)

●全商品保証付き●代金引換システム●土日祝祭日配達OK

ハイテクとハイタッチな心でビジネスをバックアップ

PACIFIC RENTAL **パシフィック レンタル 中古パソコン販売センター**

ご注文・お問い合わせ **TEL.03-3733-1441**

FAX.03-3733-1440

株式会社パシフィックレンタル 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル1F 営業時間／9：30～19：00 定休日／土・日・祝日

Computer Station

ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F

営業時間AM10:30～PM7:00 (通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休)

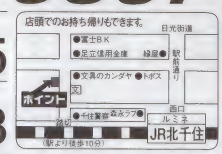
秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ

☎ 03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298





代金着払いシステム有り!即日発送O.K!!

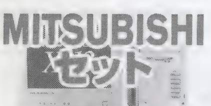
Microsoft® Official Dealer

セット内容は変更自由です

※8/11(日)～8/15(木)迄、夏期休業となります。

NEC
PC-9821XV13/W16
RD-17GⅡ
DIATONEスピーカー

MITSUBISHI セット



セット特価¥319,800

NEC
PC-9821Xa13/W12
マルチスキャン17"CRT
トリニトロン17"CRT

CRTセット



セット特価¥245,800
セット特価¥249,800

NEC
PC-9821Xc13/M7A
PC-9821Xc13/M7B

Mate



特価 ¥279,800
特価 ¥279,800

NEC
PC-9821V13/M7C2
PC-9821V13/M7D2

VALUE STAR



セット特価¥274,800
セット特価¥274,800

NEC
PC-9821V16/S5C2
PC-9821V16/S5D2

VALUE STAR



特価 ¥244,800
特価 ¥244,800

NEC
PC-9821V13/S5C2
PC-9821V13/S5D2

VALUE STAR



特価 ¥205,800
特価 ¥205,800

NEC
PC-9821V12/S5RCorRD
PC-9821V12/S7RCorRD

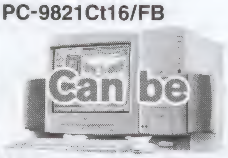
VALUE-STAR



特価 ¥179,800
特価 ¥204,800

NEC
PC-9821Ct16/FA
PC-9821Ct16/FB

Can be



特価 ¥325,000
特価 ¥325,000

NEC
PC-9821Na12/S10F
PC-9821Na12/S8

Lavie



特価 ¥354,800
特価 ¥319,800

NEC
PC-9821Nb10/S10F
PC-9821Nb10/S8

Lavie



特価 ¥274,800
特価 ¥244,800

FUJITSU
FMV-5DSE2
FMV-5DSP2

DESK POWER



TEL特価
TEL特価

IBM
Aptiva J33
Aptiva H64

Aptiva



TEL特価
TEL特価

CPU

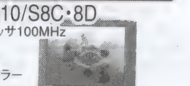
NEC **PC-9821V13/S5RA**
Pentium®プロセッサ133MHz
RAM 16MB、HDD 850MB
4倍速CD-ROM
一太郎Ver.6.3インストール済
15"CRT

限定20台



限定特価¥179,800

NEC **PC-9821La10/S8C・8D**
Pentium®プロセッサ100MHz
RAM 16MB
モデムカード内蔵
10.4インチTFTカラー



特価¥277,800

PC-9821Xb10/J8	¥89,800
PC-9821Xa10/K8	¥125,000
PC-9821Xa10/K12	¥135,000
PC-9821Xa12/K8	¥179,000
PC-9821Xa12/K12	¥188,000
PC-9821Xa13/W12	¥199,800
PC-9821Xa16/W16	¥246,800
PC-9821Xa16/W30	¥319,800
PC-9821Xv13/W16	¥239,800
PC-9821Xv20/W30	¥398,000
PC-9821Xc13/S5A・B	¥214,800
PC-9821V20/M7C2・D2	¥469,000
PC-9821V16/M7C2・D2	¥409,000
PC-9821Cb10/TA・TB	¥198,000
PC-9821Cu10/DA・DB	¥225,800
PC-9821Cr13/TA・TB	¥269,800
PC-9821Cx13/S7MA・MB	¥288,000
PC-9821Cx13/S5TA・TB	¥225,800

	PC-9821Xt13/K12	¥229,800
	PC-9821RA20/N12	¥268,000
	PC-9821Nb7/5	¥179,000
	PC-9821Nb7/C8	¥199,800
	PC-9821La10/8A・8B	¥245,000
	PC-9821La10/5A・5B	¥219,000
	PC-9821Na9/H8	¥238,000
	PC-9821Na12/H8	¥278,000
	PC-9821Na12/H10	¥295,000
	PC-9821Na13/C10	¥319,000
	PC-9821Na13/H10	¥389,000
FUJITSU	DESK POWERシリーズ	TEL特価
	FMV-BIBLO	TEL特価
IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
東芝	Libretto20	TEL特価
シャープ	MI-10DC	TEL特価
	Mebius	TEL特価
EPSON	ViVidyシリーズ	TEL特価

※商品の価格は変動する場合があります！TELにてご確認下さい。

今月の掘り出し物

EPSON
MJ-800C
限定20台

Colario



特価 ¥29,800

NEC
PC-9821Xa7/C4
Pentium®75MHz
RAM 8MB HDD 420MHz
4倍速CD-ROM
MS Win3.1



特価 ¥79,800

M288A-P
外付28.8モデム
限定20個

特価 ¥9,900

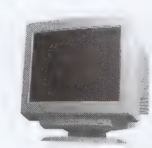
CRT

三菱 **RD-17GⅡ**



TEL特価

iiyama **MT-8617E**



特価¥68,800

三菱	RD-17GXⅡ	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥129,800
	54T	¥87,800
SONY	CPD-17SF8R	TEL特価
	CPD-15SF8	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MT-8617ES	¥73,800
NEC	KM-173R2	¥65,800
	KM-175	¥77,800
	TM-151	¥49,800
	TM-171	¥83,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON **MJ-810C**



特価 ¥42,800

キヤノン **BJC-455J**



特価 ¥53,800

EPSON	MJ-1100	¥56,800
	MJ-910C	¥49,500
	MJ-510C	¥25,800
	MJ-5100C	¥104,800

EPSON	MJ-3000C(カラーキット付)	¥69,800
	LP-1700	¥73,500
	LP-8200	¥124,800
NEC	PC-PR1000E/W	¥53,800
	PC-PR201/65	¥67,800
	PR101/J180	¥27,800
キヤノン	BJC-35V	¥27,500
	BJC-210J	¥19,500
	BJC-410J	¥38,800
	BJC-610JW	¥46,800
	LBP-720	¥125,000
	LBP-730	¥149,800
	LBP-310	¥54,500
シャープ	JX-9210	TEL特価
HP	Laser jet 5L	¥37,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDG-TX67	¥25,800
	RM-MO640F	¥85,800
	RM-MO230F	¥59,800
メルコ	MOS-230NS	¥55,800
キャラベル	CDR-4X	¥99,800
加賀電子	ICD-400PN	¥28,500
EPSON	ZIP DRIVE	¥19,800

FAXモデム・他

マイクロコム	DESK PORTE-W	¥18,800
ヒューコム	V34ES SJ	¥29,800
I/O DATA	DFM-288	¥19,800
	TA-B64DSU	TEL特価
TDK	DF-2814B/Z	¥26,800
AIWA	PV-BF288M2	¥23,800
サン電子	MF-288EF	¥17,800
	MS-288AF-PRO	¥19,800
NEC	IT-45DSU	¥46,500
	PC-IC20	¥39,800

FDD・スキャナ

αデータ	AD-F35SR	¥13,800
	AD-F51SR	¥18,800
	ASC-600N	¥25,500
SHARP	JX-250N	TEL特価
キヤノン	Canoscan300	TEL特価
EPSON	GT-5000WP/S	¥39,800
	GT-8500WIN	¥67,800
	GT-9000WIN	¥98,800
HP	SCAN-Jet4C	¥94,800

ワープロ

SHARP	WD-M500	¥119,800
FUJITSU	LX-3500CT	¥129,800
東芝	JW-98GT	¥135,800

HDD

WD	WDAC21200	¥25,800
	WDAC31600	¥29,800
メルコ	DSC-1024PN	¥43,800
	DSC-1000N	¥34,800
I/O DATA	HDV-2GB/98Ⅲ	¥51,800
	HDV-1.6GB/98Ⅲ	¥43,800

ODP・アクセラレータ

インテル	PODP3V166	¥62,800
	PODP3V150	¥48,800
	PODP3V125	¥37,800
I/O DATA	PK-586X4	¥19,800

RAM

I/O DATA	SIM×b8M×2	¥23,800
メルコ	EMW-P16M	¥23,800
ノーブラ	72PIN8MSIMM	¥8,800
	72PIN16MSIMM	¥14,800
	EDO8M	¥9,800
	EDO16M	¥17,800

ソフト

ジャストシステム	プレミアムセット	¥25,800
マイクロソフト	MS-office95	TEL特価
	Windows95	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

※8/11(日)～8/15(木)迄、夏期休業となります。

※写真と商品は一部異なる場合があります。

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット

●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します! Ⓢ即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA NICOS JCB AMX etc.カードでの支払いもOK!

お振込先 三和銀行 千住支店㊢3585676 ポイント

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム

イメージファイト	10K
エアーデュエル	8K
迷宮島・妖獣伝	各5K
アールタイプ	10K
ビジランテ・大工の源さん	各3K
サンダーブラスター	10K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各28K
ロードランナーⅡ・Ⅲ	各18K
スペランカー	12K
スパルタンX	8K
四川省	3K
フック	12K

SNK

カイロスの扉	5K
ネオジオ業務用	
MV-1 基板(FM音源)	18K
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット	各2K
F, H, ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3 パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト	各3K
300円より 各種あります。	

カプコン

クイズ三国志・覇王の野望	各2K
1942	8K
1943	12K
サイドアーム・虎への道	各 8K
ストリートファイター	18K
SF-Ⅱ ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
天地を喰らう	25K
バース	20K
キャプテンコマンド	15K
キングofドラゴン	12K
ガンスモーク	38K
エグゼドエグゼス	38K
エリア 88	28K
チキチキボーイ	25K
ヴァンパイアハンター	特価
エイリアンVSプレデター	特価
SF ゼロ	特価
CPⅡ 各種	大特価

TOA PLAN

ゴークス(レバー対応)	3K
ドギューン	10K
達人	5K
達人王	10K

コナミ

ヘクシオン	5K
パンクショット	3K
新入社員とおる君	10K
ストラテージX	25K
グラディウス(電源H付)	35K
〃 〃 Ⅱ	35K
〃 〃 Ⅲ	25K
スーパー亀忍者(TMNT)	8K
スクランブル	18K
ファイナライザ・ブーヤン	各8K
パロディウスだ	6K
出たなツインビー	10K
ゼクセクス	20K
極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずる玉 ロムボード	各1K
サラマンダ2 ロムボード	2K

ジャレコ

プラスアルファ	28K
セイントドラゴン	10K
スーチーパイⅡ (ROM)	3K
P-47エイシス(ROM)	3K
湾岸戦争 (ROM)	3K
ゲーム天国 (ROM)	5K
メガシステム32マザー	格安

セガ

脱子ちゃん雀荘 H付	10K
時の戦士・ザクソン	各10K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	5K
カルテット 2 16A	18K
コラムス	3K
コラムス2・タントアール	各2K
テトリス	3K
イチダントアール	5K
オーライル・タフターフ	各5K
シャドーダンサー	8K
デディボーイブルース	38K
青春スキャンダル	25K
ピットフォールⅡ	38K
ロボレス2001	15K
バーニングライバル	15K
スパイダーマン	15K
バーチャファイター(制御盤+コンボ専用ハーネス付)	15K

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
クイックス 純正	18K
ジャングルキング	25K
アルペンスキー	25K
メイズオブフロット	5K
奇々怪界	10K
カルメデス	3K
タイガーヘリ	5K
べんべろべー	18K
ハレーズコメット	12K
ジョリージョガー	38K
シーファイターポセイドン	18K
ファイティングホーク	3K
功里金団	5K
バブルボブル	28K
スラップファイト	5K
ヒットジアイス	3K
ドクタートッペルの大冒険	5K
マスターオブウエポン	8K
女三四郎	18K
究極タイガー	8K
アラビアンマジック	15K
ライトブリンガー	25K
グリッドシーカー	20K
レイフォース	25K
リングレイジ	10K
モータルコンバット	8K
アルカノイド S付	5K
ヴォルフィード	5K

F-2 マザーボード

プリルラ	48K
メタルブラック	38K
ガンフロンティア	35K
ミズバク大冒険	10K
キャメルトライ センサー付	12K
MJ-12・ダイノレックス	各7K
デッドコネクション	6K
ドンドコドン・麻雀クエスト	各7K
※ マザー不要の場合	-3K
F2マザー	4K(大基板)

F2-SUB

クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート	
ファイナルブロー	各1K

F3-SUB

ダライアス外伝	5K
バブルシンフォニー	3K
エレベーターActリターン	3K
逆鱗弾	3K
他、各種格安	F3マザー特価

デコ

空手道	10K
カルノフ	15K
ロボコップ・デスブレイド	各8K
ダークシール	12K
ワンダープラネット	8K
アクトフェンサー	5K
クルードバスター	8K
タンブルポップ	5K
ウルフファング	35K
ジョー&マック	15K
ロボコップ2	25K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K
ドッチボール	2K

ニチブツ

SF-X	88K
アームド エフ	8K
テラクレスタ(FM音源版)	10K
ハイホー・ハイホーⅡ	各1K
五目ならべ(連珠)	5K

UPL

シュトラール	10K
ムスタング	10K
バンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	5K
アクロバットミッション	3K
ノバ2001	10K
アトミックロボキット	8K

新品(箱入)

スラップショウト	5K
四川省 Ⅱ	7K
くっすんおよよ	5K
連珠負族(五目並べ)	5K
プレイガールⅡ	5K
第1のロムキット 付	
アースジョーカー	7K

テクモ

忍者龍剣伝	5K
スーパーピンボールアクション	5K
シルクワーム	5K
タンクバスターズ	5K
ジェミニウィング	8K
アルゴスの戦士	15K
ボンジャック	18K

ナムコ

パックマニア	15K
ロンパーズ	20K
ブレイザー	20K
メルヘンメイズ	25K
妖怪道中記	10K
ワルキューレの伝説	38K
スプラッターハウス	35K
リブルラブル	28K
ギャプラス	28K
ドラゴンバスター	38K
コズモギャングザパズル	5K
エメラルディア	5K
ドラゴンセイバー	35K
ドルアーガの塔	38K
アサルトパネル、+ロム付	58K
ゼビウス	18K
ディグダグ(許諾アタリ製)	8K
ラリーX許諾MIDWAY	15K
ギャラガ	15K
ギャラクシアン(c) PⅢ	10K
パックギャル	12K
ホッピングマッピー	88K
トイポップ	88K

ユニバーサル

Mr.Do! (c)	5K
Mr.Do!vsユニコーン	12K
Mr.Do!ワイルドライド	15K
ジャンピングジャック	18K

その他

サボテンボンバース	12K
五月陣戦	8K
ウルトラマン・クラックス	各2K
ポラックス・干支物語	各3K
SDガンダム	2K
スパイナルブレイカーズ	2K
ブレイゾン・オーマイガー	各2K
ドンキーコング	38K
〃 〃 Jr.	28K
ソニックウイングス	10K
フューチャースパイ	12K

その他

ファイアーバード(c)	18K
クレージコング	12K
戦国エース	18K
レッド UFO	25K
アグレス・サダリ	各5K

一珍品・逸品一

シルバーランド	38K
パーディ	12K
ポレンチ	28K
スカイアーミー	58K
Qバート	58K
Qバート (c)	28K
タイムアタッカー	15K
(ブロックゲーム VR付)	

麻雀 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, 大霊界, 大予言, ねるとん紳士団, 各1K 麻雀学園, 七次元の妖精, スーパーリアルP2, 各2K トリプルウォーズ, コミック劇場, クラブ90, サーキットの女豹, 華の舞, 舞妓花 3K スーチーパイ 8K, スーパー0禁版 15K, レモンエンジェル8K ミラージュ妖獣伝 3K ファイナルロマンス 8K
SリアルⅢ10K, SリアルⅣ10K, SリアルV20K

大型筐体の迫力が登場

ダライアス(3画面) EXT, ロム付	38K
アフターバーナー Ⅱ セガ (a)	15K
ギャラクシーフォースⅡ (a)	25K○
ストライクファイター セガ (a)	28K○
ウイニングラン91 ナムコ (a)	15K○
ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21(a)	48K○
スターブレード ナムコ V21(a)	48K○
エアーコンバット ナムコ V21(a)	48K○
ソルバルウ ナムコ V21(a)	48K○
ナイトストライカー タイトー	38K○
ギャラクティックストーム	38K○
スーパーモナコGP セガ (a)	10K
ウォーリァブレード(〃) タイトー	10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

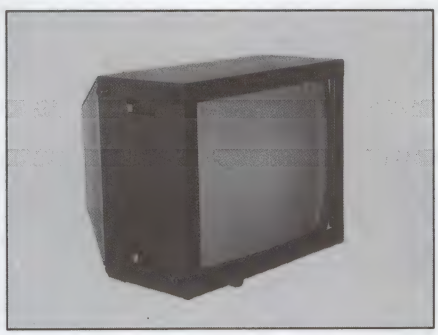
基板高価買取　COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇25インチ フラットスクエアブラウン管
◇15、24kHz両用
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇各種調整が全て外部より可能
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。



(定価¥88,000 1年完全保証)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

驚異のシンクロ連射

新型 SUPER コンボAV 価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。
ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862 863等も高画質でゲームがプレイできます。

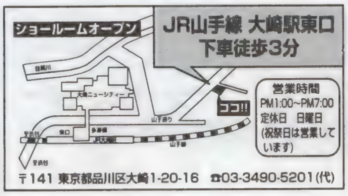
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII 仕様(12ボタン)
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…¥28,000
●VRタイプ(上記両方対応)…………… ¥33,000

ショールームオープン

JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間 PM1:00~PM7:00 定休日 日曜日 (祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特 典（ソフトのみ）
● 2万円以上 500円引き
● 3万円以上1000円引き
● 5万円以上2000円引き

PC-9801(5"or3.5")シリーズ

各11,980円三国志Ⅴwithパワーアップキット,信長・天翔記withパワーアップ,提督の決断Ⅲwithパワーアップキット,ウイニングポスト2withパワーアップ,各11,430円三国志Ⅴ,プリンセスメーカー2,囲碁Ⅳ,各10,330円アイドルプロジェクト2,クラシックロード4,無人島物語3,ウエディングピーチ,ミナミの帝王,竜機伝承,各9,880円太平洋の嵐2,ジェットストリーム,ブランディッシュⅢ,英雄伝説Ⅳ朱紅い雫,龍王三国志withパワーアップボックス,英雄伝説Ⅲリニューアル,メルクリウスプリティ,レイヴンロフト,銀河英雄伝説Ⅳ,A列車Ⅳ,忘れぬ炎,各8,980円ウイニングポスト2PLUS,パワードール2,デッドフォース,ガーディアンリコール,アマランスⅣ,KH,紺碧の艦隊2パーフェクト,各8,530円レッスルエンジェルスV3,ルナテックドーンⅡ,シムシティ2000DX,ハハ艦隊物語,空軍大戦略,各7,780円ラストガーディアン2〜黄金の封印〜,龍王三国志,維新開国,大航海時代Ⅱ,大江戸ルネッサンス,後漢志,デュエルサクセション,ファーランドストーリー神々の遺産,大地の絆,獣王の証,各7,480円下級生,同級生2,VIPER V16,メタ女,クロム・パラダイス,こうかん日記第2章,エーゲ海の雫,各7,120円パワードール2DASH,アドバンスド・パワードール2,各6,980円幻世喜譚,夕霧,ザナドゥ,ザナドゥ2リミックス,各6,630円Be-Yond,WAVER(ウェーバー),oh!きつねさま,VISITTE(ビジット),赤い水晶の瞳,ぺろぺろキャンディー,暗闇ーくらやみ,まじかる・パニック,痕〜きずあと,エデンの香り,ザ・ビースト・ブリーダーズ,バトルクイーン,猟奇の檻,ハーレムブレイド,ナイトスレイブ,クロンドール,X-GIRL,ルージュの伝説,LOVE PHANTOM,パワースレイブ,遺作,グロリア,EVE,バーチャコール2,高校教師,けっこう仮面2,まなどこ2,わくわく麻雀パニック2,夢寐,カスタムメイト3,好き!,ペルソナ,ブリガンティ,肉体漂流,リビドー7 IMPACT,ブルーアイズ,悪夢,追憶,各6,120円ブランディッシュリニューアル版,ロクスアルバ外伝,各5,850円裏マンション発禁,チェリージャム,文化祭,拘束超人,トラベルジャンクション,VIPER・BTR,エスケープ!緋色の姉妹,RE-NOステインアライブ,花丸でPON!/慾-むさぼり,エースオブスペード,デンジャラスらんちぱっく,憂楼(ユーロウ),Pia・キャロットへようこそ,女の子の仕組み,注射器,パパラッチ,ESの方程式,トワイライトホテル,卒業旅行,殻の中の小鳥,香奈子,淫Sな罪,SEX2,魅惑の調書,パラダイスコール,脅迫,魔法少女B子,ねこまーちゃん,ストリート麻雀2,令嬢物語,緊縛の館,YES!HG,夢見坂,フェルミオン,TANIA,ここは楽園荘2,TANIA〜タニア〜,各5,680円SEEK,学園ソドム,墜落の国アンジー,RR,各5,230円拘束,三国志Ⅴパワーアップキット各4,480円ラブィーニ,麻雀スポーツライン,アリスの館3,すすめ!超常現象研究所!!,ビルケース,ツーショットダイヤル2,メモリー1/4〜4/4,各3,380円S・A・4,ゲルニカ,太平洋の嵐2シナリオ集1,2,

——特価品・18禁AVG(在庫品のみ)——

各3,600円アルキルフォス,コレクターD,コレクターD番外編,フォボス,ねこまんまEX,タイニィステップCAL外伝,電撃ナース,ぼわぞん,31-サーティワン,キャッツパート1,フロンティア,各4,600円CRWメタルジャケット,ブラフ,OL操作網,けっこう仮面2,JACK,エッチプラス,フロンティア,各4,980円くすり指の教科書,夢見坂,フォボス,ファルス,ガラスの運命,ジャストライク,くるみちゃんにんじゃあ,レッドコブラ,パラダイスコール,3つの願い,ストロベリー大戦略Ⅱ,3.5",5"特価品カタログ80円切手2枚同封下さい。

PC-9821シリーズ(CD版)

各11,480円提督の決断Ⅲ,三国志Ⅴ,銀河英雄伝説Ⅳ EX Set,各10,880円MS・スペースシュミレーター(3.5"),プロフェッショナルベースボール1996,9,880円銀河英雄伝説Ⅳ,ジェットストリーム(3.5"),忘れえぬ炎,神王伝説クリスタニアDX,英雄伝説Ⅲリニューアル版,MS・フライトシュミレーターVer5.0(3.5"),卍PSY幽記,ブランディッシュ3リニューアル,太平洋の嵐2,各9,430円紺碧の艦隊2パーフェクト,ガーディアンリコール,各8,530円魔法少女プリティサミー前編,後編,プランマーカー2,各8,330円シュヴアルツシルトEX,ロードス島戦記Ⅱ,サイベリア,各7,830円デュアルサクセション・プラスキット,TFX日本語版,各7,380円雷の戦士ライディ2,メリーゴーランド,各6,680円わくわく麻雀パニック!2,デンジェル,X-GIRL,Oh!きつねさま,リバイバルザナドゥ2,闘神都市Ⅱ,林間学校,ここは楽園荘,2,ムーンナイトエナジー2,憂楼ーユーロウ,デリシャスらんちぱっく,夢の精,フェルミオン,メビウスロード,亜紀子GOLD,各5,850円花札でPON!,RE-NO・ステインアライブ,ぷよぷよ通,注射器,パパラッチ,ももこちゃんfor me,各5,480円堕落の国アンジー,学園KING,夢幻泡影,各4,480円ビルケース,(各8,830円オルゴール,AYA-アヤ),各3,840円ポニーテールアンソロジー,Vol1,2,3,ヴィーナスセレクト,各3,000円ランス4・1,ランス4・2,プロスチューデントG,拘束,画廊,濃縮版,あゆみちゃん物語,ファニーBee,

Windows3.1,95 or Macintosh

14,800円アクアゾーンVer1.5デラックス版,(コンパクト版5,380円)15,600円アクアゾーン1.5WinEXPOスペシャル(各3,980円オプションエンジェルフィッシュ1.5,Gigaziga,Pufferchrome)11,840円プリンスメーカー2,NEW碁キチくんVer2.0,各11,430円三国志Ⅴ,大戦略Ⅴ−Ⅴパック,三国志英傑伝,SIM CITY2000CDコレクション,TEO-もうひとつの地球,各10,580円プロフェッショナルベースボール1996,将棋最強2,AMAZING JUNGLE,ザ・ハイヴウォーズ,柿木将棋Ⅱ,MS・GOLF Ver2.0,ルーブル美術館(NEC),各9,780円大戦略Ⅴ,ウイニングポスト2プラス,三国志孔明伝,提督の決断Ⅲ,スーパーリアル麻雀PⅤ,「もの」の仕組み大図鑑,白き魔女,信長の天翔記Withパワーアップキット(95専),AI囲碁5,森田将棋,卒業アルバム,(9,980円ナポレオン皇帝の謎)各9,120円ザ・コンビニキャンペーンセット,GOKKO3完全版,各8,530円スターウォーズレベルアサルトⅡ,VRアニメアート,サイレントサンダー,マイホームドリーム2,クラシックロード4,各8,380円ポリクローム,雀帝2,サザンアイズST版,各8,120円メリクリウスプリティ,トータルディストーション,卒業2,ルナテックドーン・トレジャーセット,ロスクアルパ2,H(ガイナックス),サラブレッドブリーダー,TOWER Ver1.2,エーベルージュ,卒業グラデュエーションR,ファーランドストーリー〜狂神の都〜,各7,830円アマランスKH,必殺パチンココレクション,デイトナUSA,DOOM2,SIM TOWN(95専),SIM CITY2000スペシャル(95専)ゲームの鉄人・THE上海,THE10ゲームズ,対戦詰将棋,花火職人になろう,大航海時代Ⅲ,ケルトの聖戦,各7,530円白日夢〜ヴァーチャルアイドル小田桐舞,女傑になろう,各7,380円雷の戦士エライディ2,卒業アルバム,筆まめVer6,,ピットフォール,Klik&Play,上海グレートモーメント,各6,830円ルナテックドーン,釣道〜海釣り編〜,AIⅤ,LINDY(MAC版),CivilizationⅡ,トロフィーバス,各6,630円同窓会,WAVER-ウェーバー,キャロットタイム,七英雄物語,きゃんきゃんバニー1 PRIMO,トワイライトホテル,Diver's,VIPER-V10,雫・95,妖女乱舞,グロリア,ここは楽園荘2,林間学校,VRデート・五月倶楽部,禁忌ータブー,彼女達の事情,リビドー7 IMPACT,Ribbon95,Minkデラックス1,2,痕ーきずあと,亜美ときめきパソコンプリンセス,拘束超人,メリーゴーランド,VISITTEービジット,ブルーアイズ,麻雀狂時代・コギャル,各6,430円MS−Oceans Ver1.0,ザ・コンビニ,スタンバイSay You!,3Dムービーメーカー,カクテルの鉄人Vol.1,各5,850円裏マンション発禁,まんぐり,注射器,監禁,転校生,快楽の学園,VIPER V6,V8,フォーチュンラヴァー,野々村病院の人々,河原崎家の一族大ひんみん王,ザ・マリリンモンローファイルズ,OH!きつねさま,花札でPON!,女の子の仕組み,ACE of SPADES,学園ソドム,むさぼり,カミング・ハート,妖鬼討伐忍法帳,館(やかた),ザ・レジェンド・オブ・EDEN2,ももこちゃんfor me見習い看護婦,世界の車窓から・中国編,スイス編,イギリス編,特別編,各5,620円新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1〜4,メビウスリンク2,ブルーシカゴブルース(W3.1),各5,430円マクロス7 Vol1,Vol2,DSP全部,ギア・ワークス,各5,280円トレインシュミレーター中央線,東海道211系,東北本線,まねき猫小判,琥珀色の遺言,マンハッタンレクイエム,リングアウト,マーダークラブ,放課後は別の顔,バーチャコール2,かると赤ずきんチャチャ,遊人・校内写生,各4,980円うきうき釣天国2・波止の五目釣り,1・幻の天狗池,ツボリラクゼーション,ウエルネスヨーガ,うきうき釣り天国3,コロナイゼーション日本語版,コンフィグ・ロム,トランプワールド,パチンコ道場,ぷよぷよ,リターンオブアーケード,各4,580円極楽麻雀,雀帝,バーチャルコール,DeZコミックジュース,各3,980円ゴーリーゴーストゴール,召し使い1,2,真妖獣教室2,真淫獣学園3,フェアリーテールREMIX1,2,アニメ美人,デジタルエロチカ1&2,3&4,5&6,7&8,アリスJAPAN,2,各3,430円S・A・4,酒楽,DOGZ,脳内射精2,各3,000円宇宙怪盗ファニーBee,アンヴィバレンツ,ランス4.1,4.2,あゆみちゃん物語,真妖獣教室3,エスケイパーダブル,24,800円ロータススーパーOffice96,14,800円スーパーKidVer2.0,28,800円F-BASIC for Windows,12,980円PAINT SHOP PRO Ver3.2,各3,490円シンフォレスト最新作…ラッセン作品集,イバラードの旅,

PC・DOS/Vパソコン

各9,780円銀河英雄伝説Ⅳ EX,TFX EF2000,各8,330円レベルアサルトⅡ,システムショック,シムシティ2000DX,サイレントサンダー,スカイフォース,TOWER,各7,830円ファーランドストーリー伝記,StarFighter3000,ウエアウルフVSコマンチ2,レッドゴースト,WIZARDピンボールコレクション(コントローラ付),デュエルサクセション,各7,530円インディカレーシングⅡ,同級生2,各6,730円デュークニュッカム3D,ウイングコマンダーⅣ,各5,980円The Need for Speed,DESCENTⅡ,メリーゴーランド,ESの方程式,SEX2,ぷよぷよ通,(6,230円MS-フライトシュミレーターVer5.1)

ビデオCD・フォトCD

各4,230円無制限FUCK,いんらんパフォーマンス淫女,メイキングラブ1,2,各3,980円快楽エステサロンVol.1,美少女学院スペシャル(フォトCD),各3,320円裏女子高生・えみ,りおな,かりん,ゆい,みずほ,ゆうき,えみ,ひかる,ちなつ,りおな,いじって…4,お嬢様マルチマガジン1(オナニー編),2(制服編),3(テレクラ編),AVメジャーリーグVol.2,美少女ナース倶楽部,フォトCD各2,590円ぱにぃはんたあ零,ぷりんせすでんじゃあ,各4,120円全国美少女グランプリVol.0,Vol.1,Vol.2,各2,980円学園天国,胸さわぎの乙女たち第1話学園看護婦,

FM-TOWNSシリーズ

各7,830円雷の戦士ライディ2,プリンセスメーカー2(中古),各6,980円ルナテックドーンⅡ,ATLASⅡ,サザンアイズ,エンゲージエランズⅡ,ライフ&デス,後漢志,AZURE-アジャ,黄金の羅針盤,各4,980円4Dドライビング,ビーストⅢ,コンフィグ・ロム,

X68000シリーズ

各5,830円ザ・スーパーラスベガス,ザ・スーパーラスベガスⅡ,(15,000円CANVAS PRO 68K)(18,000円Hypar Word)19,800円SX-Windows Ver3.1(7,830円グラディウスⅡ)

ゲーム機・ハード,周辺機器

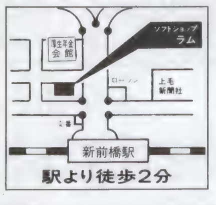
17,300円スキャンコンバーターユニット「DISPL」XC15,22,300円XRGB-1, 8,500円XAV-2S,32,800円XPC-2, 55,300円XVGA-1V,780円マクセル生3.5"2HD 10枚,380円5"2HDノーブランド10枚,2,100円マクセル3.5"50枚入,78,300円ミュージ郎8800,54,800円ミュージ郎5500,42,800円MC77PCM 98PCM音源搭載,37,800円MC55PCMZ 98MIDI音源搭載,34,800円コダックデジタルカメラDC-20

——増設メモリー——

17,800円SIMメモリー16MB72ピン・パリナシ・DOS/V・NEC用,

——最新パソコン——

297,000円シャープメビウスノートPC-S400(税別)
238,000円富士通DESK POWER SE5(税別)
219,000円NEC VALUESTAR V13/S5RC(税別)
285,000円NEC VALUESTAR V13/M7C2(税別)
19,800円ゴールドスター8倍速CD-ROM IDE(内)ケーブル付,
10,800円JOY2(SNE)98 FM音源ジョイポート付,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

● 上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
● 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
● 郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
● 郵便送料は、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。（610円〜地域により異る）。
● 宅急便での代金引換は別途料金になります（送料620円より、代引手数料400円）。
● その他取扱い品、スーパーファミコン、セガ、PCエンジン、周辺機器、ネオジオ

● 営業時間　火曜〜金曜12：00〜20：00、土曜11：00〜20：00、日祭10：00〜19：00
　定休日　祭日を除く毎月曜日
● 掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎0272-53-7594　FAX0272-53-4369
〒371 前橋市新前橋町17−13

TEL06-644-0554

〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉
電話受付11：00〜19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>

PC-9821	Xa7/C4	¥ 86,000
PC-9821	Xa10/K12	¥135,000
PC-9821	Xa13/W12	¥190,000
PC-9821	Xv13/W16	¥230,000
PC-9821	Xc13/S5 A,B	¥200,000
PC-9821	Xc13/M7 A,B	¥270,000
PC-9821	Xa16/W16	¥235,000
PC-9821	Xa16/W30	¥310,000
PC-9821	Xv20/W30	¥380,000
PC-9821	Ra20/N12	¥260,000
PC-9821	V12/S5R C,D	¥173,000
PC-9821	V12/S7R C,D	¥203,000
PC-9821	V13/S5R C,D	¥195,000
PC-9821	V13/S7R C,D	¥204,000
PC-9821	V13/S5 C2,D2	¥200,000
PC-9821	V13/S5 E2,F2	¥220,000
PC-9821	V13/M7 C2,D2	¥269,000
PC-9821	V16/S5 C2,D2	¥241,000
PC-9821	V16/M7 C2,D2	¥395,000
PC-9821	V20/M7 C2,D2	¥451,000
PC-9821	V20/M7 E2,F2	¥471,000
PC-9821	Cu10/D A,B	¥218,000
PC-9821	Cr13/T A,B	¥253,000
PC-9821	Ct16/F A,B	¥327,000
PC-9821	Na12/S10F	¥347,000
PC-9821	Na12/S8	¥317,000
PC-9821	Ne12/H10	¥309,000
PC-9821	Na12/H8	¥295,000
PC-9821	Na13/H10	¥365,000
PC-9821	Na13/C10	¥296,000
PC-9821	Ne9/H8	¥280,000
PC-9821	Nb7/C8	¥222,000
PC-9821	Nb7/5	¥195,000
PC-9821	Nb7/D5	¥164,000
PC-9821	Nb10/S10F	¥271,000
PC-9821	Nb10/S8	¥239,000
PC-9821	Nb10/5	¥197,000
PC-9821	La10/8 A,B	¥238,000
PC-9821	La10/5 A,B	¥198,000
PC-9821	La10/S8 C,D	¥268,000
東芝GTS575	051CT/W	¥184,000
東芝GTS575	051CS/W	¥164,000
東芝SS433	251CW	¥ 85,000
FMV5DSE25	123	¥211,000
FMV5DSE27	123	¥241,000
FMV5DSP25	123	¥243,000
FMV5DSP27	123	¥271,000
FMV5DCE2	123	¥194,000
FMV5DTS27	123M	¥341,000
アプティバ	J31	¥216,000
アプティバ	J33	¥230,000
アプティバ	J35	¥260,000
アプティバ	H55	¥290,000
アプティバ	H56	¥320,000
アプティバ	H65	¥335,000
メビウス		¥ CALL

広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい
広告は7月20日現在の価格の一部です価格の変動は御了承下さい。

<モニター>

NEC	PC-KM173R2	17インチマルチスキャン	¥ 67,000
NEC	PC-KM153R	15インチマルチスキャン	¥ 32,800
NEC	PC-KM153R2	15インチマルチスキャン	¥ 36,800
三菱	RC-15G	15インチマルチスキャン	¥ 35,000
三菱	RD-17GX2	17インチマルチスキャン	¥ 73,000
三菱	RD-17G2	17インチマルチスキャン	¥ 83,000
三菱	M-6319 (中古品)	14インチマルチスキャン	¥ 9,800
飯山電機	MT-8521E	21インチマルチスキャン	¥163,000
飯山電機	MF-8221E	21インチマルチスキャン	¥138,000
飯山電機	MT-8617ES	17インチマルチスキャン	¥ 78,000
飯山電機	MT-8617E	17インチマルチスキャン	¥ 69,000
飯山電機	MF-8617ES	17インチマルチスキャン	¥ 63,000
飯山電機	MF-8617E	17インチマルチスキャン	¥ 59,000
飯山電機	MF-8615F	15インチマルチスキャン	¥ 36,000
飯山電機	MF-8515F	15インチマルチスキャン	¥ 34,000
ナナオ	54T	17インチマルチスキャン	¥ 87,000
ナナオ	E57T	17インチマルチスキャン	¥125,000
SONY	CPD17SF8R	17インチマルチスキャン	¥ 71,000
SONY	CPD15SF8	15インチマルチスキャン	¥ 48,000
富士通	17" マルチスキャン		¥ 52,800

<プリンター>

NEC	PICTY180	¥ 27,500
NEC	PC-PR201/65	¥ 64,000
NEC	PC-PR201/40	¥ 34,000
NEC	PC-PR1000EW	¥ 39,800
NEC	PC-PR2000NW	¥150,000
キヤノン	BJC-35V	¥ 27,500
キヤノン	BJC-210J	¥ 19,500
キヤノン	BJC-410J	¥ 39,500
キヤノン	BJC-455J	¥ 54,000
キヤノン	BJC-610JW	¥ 47,000
キヤノン	LBP-210	¥ 41,000
キヤノン	LBP-310	¥ 55,000
エプソン	LP-8200	¥121,000
エプソン	MJ-5100C	¥104,000
エプソン	MJ-3000C	¥ 67,000
エプソン	MJ-910C	¥ 50,000
エプソン	MJ-800C	¥ 28,500
エプソン	MJ-810C	¥ 41,500
エプソン	MJ-500C	¥ 22,000
エプソン	MJ-510C	¥ 26,500
ALPS	MD-4000J,S	¥ 63,000
ALPS	MD-2000J	¥ 37,000

<周辺機器>

288PCカードモデム	SJ 製	V.34	¥ 17,800
288PCカードモデム	TDK	DF2814BX	¥ 18,800
288PCカードモデム	NTT	AVF288M	¥ 19,800
288PCカードモデム	クルーズカード	MAC用	¥ 16,800
288BOX型モデム	各社		¥ 10800〜
デジタルカメラ	カシオ	QV-10A	¥ 31,800
デジタルカメラ	FUJI	DS-7	¥ 39,800
デジタルカメラ	Kodak	DC-20	¥ 29,500
ビデオコンバーター	電波	XRGB-1	¥ 19,500
ビデオボード	I/O	GV-MTV/98	¥ 32,600
インターウェア	LC630用TV/ビデオシステム		¥ 17,800
A4カラースキャナ	シャープ	JX-320M	¥ 32,800
スキャナ	エプソン	GT-5000WINP/S	¥ 39,800
プリンターバッファ	メルコ	CPR-4000T	¥ 16,800
NA,MA/C用ラム	I/O	NA34-8M	¥ 14,800
エプソン486AU/AV用	メルコ	XRF-4M	¥ 8,800
ダイナブックSS,GT用	メルコ	VTB-16M	¥ 22,800
汎用SIMM	メルコ	VMB-16M	¥ 19,800
LC630,PF630用	メルコ	AXG-8M	¥ 13,000
フラッシュATAカード	メルコ	DPF5M	¥ 9,800
汎用SIMM	メルコ	EMF-P16M	¥ 23,500
汎用SIMM	メルコ	EMF-P8M	¥ 13,200
汎用SIMM	I/O	NE-SIM-XB8MX2	¥ 22,800
新V,Xc用EDO	I/O	NE-EDO-8MX2	¥ 23,000
新V,Xc用EDO	I/O	NE-EDO-16MX2	¥ 42,800
新V,X,RA,用ECCEDO	I/O	NE-ECC-8MX2	¥ 25,500
新V,X,RA,用ECCEDO	I/O	NE-ECC-16MX2	¥ 48,000
72ピンSIMM	有名メーカー製	4MB	¥ 4000〜
72ピンSIMM	〃	8MB	¥ 7000〜
72ピンSIMM	〃	16MB	¥ 14000〜
72ピンSIMM	〃	32MB	¥ 28000〜
EDO	〃	8MB	¥ 7000〜
EDO	〃	16MB	¥ 13000〜
EDO	〃	32MB	¥ 28800〜
汎用SDIM	I/O	DV-SDIM8M	¥ 14,400
汎用SDIM	I/O	DV-SDIM16M	¥ 25,800
CPUキャッシュ	I/O	NE-XA256K	¥ 8,900
オーバードライブ		DX2 ODP66 (要販天)	¥ 6,800
CPUアクセラレーター2倍		HDA-PC20W(DA,RA)	¥ 7,800
CPUアクセラレーター2倍		HAS-33W (486SX33用)	¥ 7,800
グラフィックアクセラレータ	メルコ	WGN-V4	¥ 17,500
アクセラレータ+PCM	メルコ	WSN-V2M	¥ 28,900
アクセラレータ+PCM	メルコ	WSN-V4	¥ 21,900
コンピュータグラフィックス		ビデオパック98nII(ビデオ出力)	¥ 7,800
FM音源ボード	アルファデータ	SS-10	¥ 7,800
サウンドボード	NEC	PC9801-86	¥ 19,000
ローランド		SC88	¥ 64,800
ローランド		SC88VL	¥ 50,500
ローランド		SC55mkII	¥ 40,500
ローランド		ミュージ郎8800Pro	¥ 88,000
ローランド		ミュージ郎8800	¥ 66,800
ローランド		ミュージ郎5500	¥ 47,500
ローランド		ミュージくん	¥ 29,800
ローランド		MPU-PC98II	¥ 15,500

ローランド　MIDI関連製品 超特価! TELください!!

<MO・HD・CD>

キャラベル	AV-120FR/P	(F用HD)	¥ 11,500
αDATA	AD-W250A	(メイト用内蔵HD)	¥ 9,800
I/O	HDN-540M	(ノート用HD)	¥ 23,800
メルコ	DNN-1187S	(ノート用HD)	¥ 57,800
I/O	RM-MO230F-L	(外付MO)	¥ 42,800
メルコ	MOS-S230	(外付MO)	¥ 41,700
ロジテック	LMO-DV640SK	(ベイ用640MMO)	¥ 69,800
I/O	RM-SQ270/AP	(MAC用RMHDD)	¥ 39,800
メルコ	DSC-2048V	(外付HDD,ISA)	¥ 59,800
メルコ	DSC-N1000N	(外付HDD)	¥ 35,800
メルコ	DSC-N1000P	(外付HDD,PCI)	¥ 41,500
I/O	HDV-2G/SPCI	〃	¥ 55,500
ロジテック	SHD-2000DP	(外付HDD)	¥ 49,800
NEC	各機種用内蔵3.5インチ増設FDD		¥ 11,500

<ワープロ>

各社　広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!

NEC	PWP-JX5700AC	¥130,000
NEC	PWP-JX5500AC	¥ 86,000
NEC	PWP-JX5500AC	¥ 69,000
シャープ	WD-M500	¥112,000
シャープ	WD-M300	¥ 82,000
シャープ	WD-J100	¥ 59,800
松下	FW-U1CD300	¥116,000
松下	FW-U1C100	¥ 81,000
東芝	JW-98GT	¥122,000
東芝	JW-V610	¥ 95,000
富士通	オアシスLX3500CT (J)	¥111,000
富士通	オアシスLX2100 (J)	¥ 72,000
カシオ	CX-100	¥ 86,800
カシオ	PV-90	¥ 59,800

何でも見積り迅速にFAX致します。（FAX専用回線の方のみ）

新品高額即買取OK!!

● 新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
● 商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
● 商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
● 広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます。お気軽にTELを!!
● 買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
● 業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
● MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中で即金、超高価にて買い取ります。

中古コーナー　(一例)

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3	25,000〜	35,000〜
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	55,000〜	70,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B	60,000〜	70,000〜
PC9821Cx2/SI5T（17Tは2万円高）	80,000〜	110,000〜
PC9821Bs,Xe ,Bp	25,000〜	35,000〜
PC9821Ne,Ne2（Nd3万円安）	80,000〜	90,000〜
PC9801FAU2,BX/U2	20,000〜	30,000〜
PC9801　286機	5,000〜	10,000〜
PC9801　386機	10,000〜	15,000〜
PC9801N,DAU2,FA2	10,000〜	20,000〜
PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは1万円安）	45,000〜	55,000〜
PC9801NS/E (NSは1万円安)	30,000〜	40,000〜
230メガMOドライブ（128Mは1.5万円安）	25,000〜	35,000〜

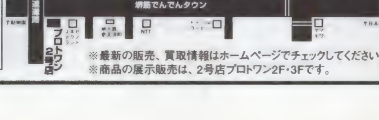
クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.6	27

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1



※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK!
超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機なんでも売り買いOK!!

72ピン8M SIMM（16Mは5千円高）	4,000〜	6,000〜
MIDI音源高価買い取り中	TEL	TEL
PC9801NC (NXC,NACは1.5万円高)	55,000〜	70,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	45,000〜	55,000〜
PC9821Lt2/7A（3Aは3万円安）	130,000〜	150,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2万円安）	170,000〜	190,000〜
PC9821Na9/H8（Na12/H10は4万円高）	210,000〜	240,000〜
PC9821Ap2/u2,Xp	40,000〜	50,000〜
PC9821AS2/u2,Xs	37,000〜	47,000〜
PC9821Ae/u2,Bx4	28,000〜	38,000〜
PC9821Xa10/C8,Xa7e/S17	85,000〜	100,000〜
アダルトゲームソフト,CD-ROMソフト　高価買取中	TEL	TEL
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000〜	20,000〜
MSXターボR AI-ST（GTは2万円高）	25,000〜	45,000〜
MSX用ディスクドライブ	8,000〜	18,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	15,000〜	25,000〜
X68K　エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	25,000〜	40,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	20,000〜	30,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	10,000〜	20,000〜
X68000XVI（コンパクトは2万円安）	55,000〜	80,000〜
サターン・プレイステーション	12,000〜	17,000〜
マッキントッシュ、DOS/Vマシン,AMIGA	TEL	TEL
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1.5万円高）	50,000〜	70,000〜
FMタウンズIIUX20,HR20（UR20は1.5万円高）	15,000〜	25,000〜
FMタウンズマーティ/3DO（5千円安）	8,000〜	12,000〜
200メガハードディスク（容量により上下有り）	8,000〜	14,000〜
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	3,000〜	7,000〜
MSX用FS-PC1/HBP-FIC (1万円安)	13,000〜	28,000〜
ワープロ専用機	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556　大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

パソコン大募集!!

★只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)

9821Ce2.Cs2/Cx.Cx2.Cx3/Cb.Cb2.Cb3/ V7.c
9821Xe10/XA7e/Xa/Xe/Xs/Ap.Ap2.As.As2
9801BX.BX2.3.4/Ds.DA/Fx.Fs.FA/BA.Bs.Be.Bp
98N NA//NAc/NXc/Ne/Ne2/Ne3/Nd/Nd2/Lt/Ld
EPSON486Mマルチシリーズ／486NAカラーシリーズ
（NEC286.386/EPSON386/各ノートシリーズ）
DOS/Vシリーズ FM/V IBM その他Win対応機種
Macシリーズ Performa 520.575.588.630/5000シリーズ
MSX2+/CRT/HDD/FDD/プリンタ/メモリー/
その他周辺機器(上記は一例です。)

皆様のあたたかいご協力をお待ち申し上げます。

本体は特にCPU DX2(66MHz)～Pentium(100MHz)探しています。
値段等に関しましては電話で聞いて下さい。
(但し 完動しているパソコンのみ)

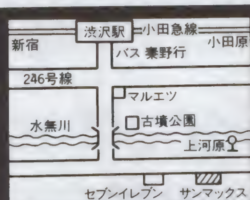
★キャンペーン中は、(ヤマト便を必ずご利用下さい。)
お客様送料は当社で負担致します。

パソコンを始めてみたい人、買い換えたい人、処分したい人、サンマックスへTelして下さい。0463-75-5240

販売等も行っておりますが今月号には提示出来ませんので是非お電話下さい。

SUNMAX

ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ!)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上無料配送です。 税不要／手数料要



㈱サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376-1
MSビル1F 〒259-13
〈振込先〉大和銀行厚木支店
（普通） 7035682

営業時間 AM10：30～PM7：10(平日)
AM10：30～PM6：00(土・日・祭日)
定休日 毎週水曜日
連休のお知らせ 8月12、13、14日 9月3、4日

0463-75-5240

信頼と安さの全国通販

OTTOの通販システム
●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1.お問い合わせ▶電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2.ご注文▶納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3.ご入金/発送▶代金のお支払方法
●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料)商品はご入金後すぐに発送致します。

OTTOの高額買取システム
●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1.お問い合わせ▶当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2.ご発送▶品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3.送金▶査定後すみやかに(2～3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

OTTOのインターネット情報
ホームページアドレス
http://www.heart-net.co.jp/~otto
インターネットメールアドレス
otto@venus.heart-net.co.jp

OTTOのFAX BOX通販→03-5256-5231
★24時間いつでも商品情報を引き出せます★

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷!ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意してお待ちしております。ご相談下さい。

OTTO

通信販売 買取 お問い合せ
TEL.03-5256-3801 (10:00~18:00) 定休日：日曜祝日
FAX.03-5256-3850 (24時間受付)
〒101東京都千代田区神田須田町2-2鹿友22ビル

新品お買得品		
COMPAQ	プレサリオ524スペシャル(16MB)	¥ 89,800
DEC	15"マルチスキャン	¥ 29,800
IBM	T.Pad 755 CD-FFL	¥ 279,800
東芝	DynaBook GT4755MT(TFT/CD付)	¥ 184,800
NEC	9821Xa10/K12	¥ 147,800
IBM	Aptiva 795	¥ 279,800
IBM	Aptiva 17"マルチスキャン	¥ 49,800
IBM	T.Pad 760EL-W36	¥ 328,000
イディ	SPITFIRE AV	¥ 37,800
三菱	RD-17F(17"マルチスキャン)	¥ 59,800
メルコ	DNS-250(noteHDD250)	¥ 19,800
NEC	HD420BL(BX3,4HDD420)	¥ 9,980
中古お買得品		
NEC	9801DX/U2	¥ 19,800
NEC	9801UF	¥ 9,980
NEC	KD882(15"CRT)	¥ 9,980
NEC	KD854N(14"CRT)	¥ 9,980
NEC	PR201V2(15"ドットPR)	¥ 9,980
NEC	PR201GS(15"ドットPR)	¥ 19,800
NEC	21"トリニトロン(Mac19"モード)	¥ 19,980
中古98		
NEC	9801NS/A	¥ 89,800
NEC	9801NS/R	¥ 69,800
NEC	9801NS/T40	¥ 54,800
NEC	9801NS/E40	¥ 49,800
NEC	9801NS	¥ 39,800
NEC	9801N	¥ 19,800
NEC	9821Xe/U7W	¥ 52,800
NEC	9821Bs/U7W	¥ 49,800
NEC	9801BA3/U2	¥ 49,800
NEC	9801BX3/U2	¥ 47,800
NEC	H98S-U8	¥ 29,800
NEC	9801T-F71	¥ 59,800
NEC	9801T-F5	¥ 49,800
NEC	9801T-S5	¥ 39,800
NEC	9801T-W5	¥ 27,800
NEC	H98-105/100	¥ 89,800
NEC	H98-100/100	¥ 69,800
NEC	H98-90/100	¥ 59,800
NEC	H98-70/002	¥ 9,980
中古Mac		
Apple	SE30(4/40+角マウス)	¥ 49,800
Apple	IIci(8/80+角マウス)	¥ 34,800
Apple	IIsi(8/80+角マウス)	¥ 29,800
Apple	IIci(4/40+19"カラーセット)	¥ 79,800
Apple	LC(4/40+角マウス)	¥ 15,800
Apple	P.B145B(4/80)	¥ 59,800
Apple	P.B170(4/80)	¥ 59,800

中古DOS/V		
東芝	EZ486P01	¥ 89,800
東芝	EZ486001	¥ 69,800
東芝	V486E(EVS121TD)	¥ 64,800
東芝	V486C(CVS201TD)	¥ 89,800
東芝	J31SX041VW	¥ 39,800
IBM	5523-S14	¥ 29,800
IBM	T.Pad230Cs-YB7	¥ 89,800
IBM	T.Pad330Cs-JBB	¥ 69,800
日立	5523-SV4相当	¥ 39,800
中古モニタ		
Apple	13"RGB	¥ 24,800
Apple	15"ポートレート	¥ 19,800
NEC	N5926-21(21"High)	¥ 39,800
その他		
	A1プロッタ	¥ 89,800%
SUN	SS2+16"	¥ 198,000
SUM	SS1+16"	¥ 128,000
中古ワープロ		
NEC	PWP-5ZC(カラー液晶)	¥ 89,800
NEC	PWP-5ZJ	¥ 69,800
日立	BF-230(カラーノート)	¥ 139,800
富士通	AX2(J)	¥ 29,800
富士通	LX2000(J)	¥ 79,800
富士通	LX701(J)	¥ 69,800
富士通	LX651(J)	¥ 59,800
富士通	SX401(S)	¥ 59,800
東芝	JW-05PV	¥ 69,800
東芝	JW-95HP	¥ 39,800
SHARP	WD-C900(カラー液晶)	¥ 99,800
SHARP	WD-X800	¥ 89,800
SHARP	WD-X500	¥ 59,800
CASIO	G770ZX	¥ 69,800
CASIO	CX-100(カラー液晶)	¥ 99,800
CASIO	GX-990	¥ 59,800
CASIO	PX-11	¥ 69,800
CANON	CW-J1V(カラー液晶)	¥ 89,800
CANON	CW-J1C	¥ 69,800
松下	FW-U1P95	¥ 49,800
松下	FW-U1609	¥ 39,800
メモリ		
168pin 32M		¥27,800~
168pin 16M		¥14,800~
72pin 32M,N		¥23,800~
72pin 16M,N		¥13,800~
72pin 8M,N		¥ 6,980
72pin 4M,N		¥ 4,980
98DA/RA用4M		¥ 9,980
98NS/T用6M		¥ 9,980
98用61互換2M		¥ 4,980

地球にやさしい中古パソコン

日本マイコン流通センター

超特価セール開催中！（9／8迄）代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎！

※誠に勝手ながら8／11（日）は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間AM10:00~PM8:00(年中無休)

★03-3463-4455へお電話でお申込みください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回~60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込みできます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込みやお問い合わせもできます。03-3463-4454（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は7/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回~60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回（夏・冬）払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込みやお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送 またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】 03-3463-4454（FAX）

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店（店番341）普通口座6400197
住友銀行 渋谷東口支店（店番820）普通口座1133110
第一勧業銀行 渋谷支店（店番162）普通口座2870068
郵便局（郵便振替口座）00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、㈱日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行郵便局にございます。

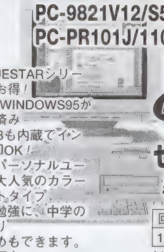
【現金書留の送金先】
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

今月の超お薦め品

NEC 98MATE VALUESTAR プラス カラープリンター

追加20台



PC-9821V12/S5R（C） 定価￥313,000
PC-PR101J/110R 定価 ￥49,800
合計定価￥362,800

- 超人気のVALUESTARシリーズがセットでお得！
- HDD850MBにWINDOWS95がインストール済み
- FAXモデム28.8も内蔵でインターネットも即OK！
- プリンターはパーソナルユーザーに最適な大人気のカラーインクジェットタイプ
- WINDOWSの勉強に、中学の授業にぴったり

★単体でのお求めもできます。お問い合わせ下さい。

45.4%引 新品

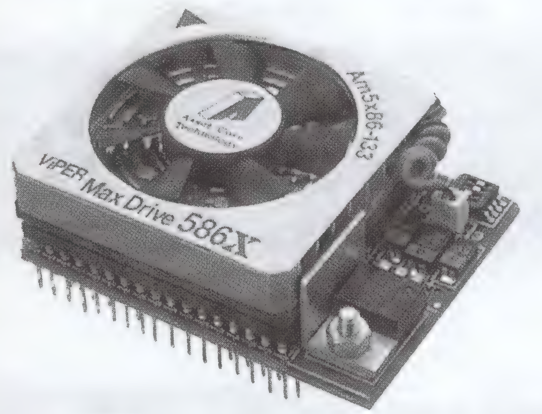
セット特価 ￥198,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥19,493	￥18,900

クレジット表は、消費税込みの価格です

CPUアップグレード大作戦!!

アセットコア VIPER Max Drive 586X



★超高速4倍速/16KBライトバックキャッシュ内蔵
★パフォーマンスはPentium75~90MHz相当にアップでWIN95もサクサク動作
★ベーシックマガジン8月号（61ページ）にて絶賛!!

PC-9821CB2（B/M）などに最適

※CPU交換も有償にて行います。お問い合わせ下さい。
※その他の機種のCPUアクセラレーターも各種お取り扱い交換作業いたします。お電話下さい。

定価￥39,800 **特価￥32,800**

FM-TOWNS乗り換えキャンペーン

FM-TOWNSの資産をあきらめられないあなた、時代はDOS/Vわかっちゃいるけどというあなたに送る下取りキャンペーン!!

富士通 FMVTOWNS FMV-TOWNS Fresh GS1



- 人気のDESK POWERにFM-TOWNSが合体!! TOWNSソフトからWINDOWS95、DOS/Vソフトまでこれ1台でOK!!
- 15″CRTがセットになって本体には、HDD850MB/14.4モデム内蔵

★HDD・RAM・ODPなど増設済みも大歓迎 お問い合わせ下さい。

下取りの無い方もOK！

下取り機種（お持ちの本体＋CRT）	差額
FM-TOWNSⅡ MA20	プラス￥144,000
FM-TOWNSⅡ MX20	プラス￥136,000
FM-TOWNSⅡ ME20	プラス￥145,000
FM-TOWNSⅡ EA/MF20	プラス￥143,000
FM-TOWNSⅡ HA20	プラス￥134,000
FM-TOWNSⅡ HB20	プラス￥120,000
FM-TOWNSⅡ HC53	プラス￥110,000
FM-TOWNSⅡ Fresh	プラス￥150,000
FM-TOWNSⅡ Fresh TV	プラス￥148,000
FM-TOWNSⅡ Fresh E	プラス￥140,000
FM-TOWNSⅡ Fresh T	プラス￥147,000
FM-TOWNSⅡ Fresh ES	プラス￥135,000
FM-TOWNSⅡ Fresh ET	プラス￥132,000
FM-TOWNSⅡ Fresh FS	プラス￥130,000
FM-TOWNSⅡ Fresh FT	プラス￥128,000

表以外の機種はお問い合わせ下さい。

㈱日本マイコン流通センター 振込口座

大和銀行	渋谷支店	普通	6400197
あさひ銀行	渋谷支店	普通	451454
住友銀行	渋谷東口支店	普通	1133110
第一勧業銀行	渋谷支店	普通	2870068
郵便振替口座	00160-0-168261		

銀行、郵便局ともに口座名義は（株）日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。郵便振替は、お近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも買取りします。お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです。

分割払いも大歓迎!!
3~60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK!!
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

パソコンリサイクルのベストショップ

日本マイコン流通センター

2 今月の特集 Part 2

棚卸前ジャンクセール



98用	モデムボード	どれでも ¥1,000 均一
98用	ISDN用通信アダプタ	
98用	WINDOWSアクセラレーター	
98用	各種 I/F	
IBM	メモリーボード	
IBM	5550シリーズ	
NEC	PC-PR201系プリンタ	
富士通	FM-TOWNS用 Key Bood	¥2,000より
各 社	カラーディスプレイ	¥3,000より

※ジャンクセールは**渋谷店ご来店の方**に限らせて頂きます。
在庫の確認などはご遠慮下さい。

夏休みゲーム祭り



販売価格の一例

NEC	PC-EngineDUO RX	¥12,800
NEC	PC-FX	¥24,800
SEGA	SEGA SATURN	¥15,800
SEGA	メガドライブ	¥4,800
SEGA	レーシングコントローラー	¥3,200
SNK	NEO・GEO	¥8,000
SNK	NEO・GEO CD	¥8,000
SONY	PlayStation	¥14,800
SONY	PlayStation ファイティング BOX	¥16,800
松下	FZ-1 3DO REAL	¥9,800
松下	FZ-10 3DO REALⅡ	¥12,800
任天堂	スーパーファミコン	¥6,800
任天堂	バーチャルボーイ	¥7,800
富士通	FM-TOWNS MARTY	¥12,800

※買取フェア同時開催中!!

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!!
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポート体制
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

※誠に勝手ながら8/11(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

中古パソコン 下取交換大歓迎 全品保証書付 全品フレッシュ済 中古と新品の組合せ自由

メーカー・商品名	定価(円)	特価(円)
N E C PC9801NX/C(98ノート、カラー液晶)486SX/20MHz	438,000	76,800より
N E C PC9801NA/C(98ノート、カラー液晶)486SX/20MHz	498,000	69,800より
N E C PC9801NC(98Noteカラー)386SX/20MHz	598,000	58,800より
N E C PC9801NS/A(98Note NS/A)486SX/33MHz	248,000	54,800より
N E C PC9801NA(98Note NA)486SX/20MHz	348,000	52,800より
N E C PC9801NS/R(98Note NS/R)486SX/16MHz	288,000	48,800より
N E C PC9801NS/T(98Note NS/T)386SX/20MHz	288,000	36,800より
N E C PC9801NS/E(98Note NS/E)386SX/16MHz	278,000	32,800より
N E C PC9801NS(98Note NS)386SX/12MHz	298,000	26,800より
N E C PC9801N(98Note)	248,000	19,800より
N E C PC9801LS2(プラズマディスプレイ搭載ラップトップ)	628,000	32,800より
N E C PC9801LX2(2ドライブ内蔵ラップトップ)	448,000	17,800より
N E C PC9821Cu10/D(Pentium100 CD-ROM、CRTセット)	338,000	188,000より
N E C PC9821Cr13/T (Pentium133 CD-ROM、CRTセット)	398,000	218,000より
N E C PC9821Cx13/S7M (Pentium133 CD-ROM、CRT)	478,000	268,000より
N E C PC9821Cb10/T (Pentium100 CD-ROM、CRTセット)	298,000	164,000より
N E C PC9821Cx2/S15T(98Canbe CD-ROM、CRTセット)	398,000	94,800より
N E C PC9821Cx/S2(98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット)	415,000	89,800より
N E C PC9821Cb/2D(98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット)	340,000	79,800より
N E C PC9821Cs/S2(98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット)	428,000	74,000より
N E C PC9821Ce/S1(98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット)	378,000	62,000より
N E C PC9821-S1(CRT、CD-ROMセット)	318,000	46,000より
N E C PC9801BA/U2(i486DX2/40MHz)	328,000	42,800より
N E C PC9801BX/U2(i486SX/20MHz)	218,000	39,800より
N E C PC9801FA2(i486SX/16MHz)	458,000	32,800より
N E C PC9801FA/U2(i486SX/16MHz)	458,000	37,800より
N E C PC9801DA2(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	448,000	29,800より
N E C PC9801DA/U2(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	448,000	34,800より
N E C PC9801RA21(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	498,000	27,800より
N E C PC9801RA2(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	498,000	26,800より
N E C PC9801FS2(32ビット)	348,000	26,800より
N E C PC9801FS/U2(32ビット)	348,000	31,800より
N E C PC9801FX2(32ビット)	278,000	22,800より
N E C PC9801FX/U2(32ビット)	278,000	27,800より
N E C PC9801DS2(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	358,000	20,800より
N E C PC9801DS/U2(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	358,000	25,800より
N E C PC9801RS21(32ビット)(HDDモデル+¥5,000)	398,000	17,800より
N E C PC9801ES2(32Bit CPU)(HDDモデル+¥5,000)	448,000	24,800より
N E C PC9801DX2(HDDモデル+¥5,000)	318,000	15,800より
N E C PC9801DX/U2(HDDモデル+¥5,000)	318,000	19,800より
N E C PC9801RX21(HDDモデル+¥5,000)	338,000	13,800より
N E C PC9801RX2(HDDモデル+¥3,000)	398,000	12,800より
N E C PC9801EX2(FM音源搭載)(HDDモデル+¥5,000)	348,000	17,800より
N E C PC9801VX21(HDDモデル+¥3,000)	433,000	11,000より
N E C PC9801VX2(HDDモデル+¥3,000)	433,000	9,800より
N E C PC9801UX21(FM音源搭載)	348,000	14,800より
N E C PC9801VM11	328,000	8,800より
N E C PC9801VM21(HDDモデル+¥3,000)	390,000	8,300より
N E C PC9801VM2(別売り256K-RAM¥3,000有り)	415,000	7,800より
N E C PC9801UV11(FM音源搭載)	218,000	12,800より
N E C PC9801U2	298,000	4,800
N E C PC98DO+	278,000	30,000
エプソン PC-386GS(386/20MHz)	398,000	19,800より
エプソン PC-386GE(386SX/16MHz)	298,000	14,800より
エプソン PC-286V-STD(286/10MHz)	298,000	8,800より
エプソン PC-286VJ-STD(286/16MHz)	228,000	9,800より
エプソン PC-286C-STD(PC-Club)(286/10MHz)	168,000	19,800より
エプソン PC-286LS(286/12MHz)	478,000	24,800
その他NEC・エプソンPCシリーズ	――	超特価
富士通 FMV-5DCE (Pentium100MHz)	268,000	146,000
富士通 FMV-5DSE5 (Pentium120MHz)	298,000	166,000
富士通 FMV-5DSP5 (Pentium133MHz)	338,000	216,000
富士通 FMV-5DTE5 (Pentium120MHz)	318,000	186,000
富士通 FMV-5DTP7 (Pentium133MHz)	488,000	299,800
富士通 FM-TOWNS H (Pentium120MHz)	298,000	188,000
富士通 FMV-TOWNS GT (Pentium90MHz)	358,000	208,000
富士通 FM-TOWNSモデル2F本体	378,000	12,800
富士通 FM-TOWNSモデル20F本体	323,000	16,800
富士通 FM-TOWNSⅡCX20本体	333,000	22,800
富士通 FM-TOWNSⅡHR20本体	328,000	34,800
富士通 FM-TOWNSⅡUX20(CRT一体型)本体	288,000	37,800
富士通 FM-TOWNSⅡUR20(CRT一体型)本体	288,000	52,800
富士通 FM-TOWNSⅡfresh (CRTセット)	368,000	62,800
富士通 その他FM-TOWNS/FMV各種	――	超特価
富士通 FM-TOWNS MARTY/MARTY2	――	16,800より
松 下 CV-M353FD(FMR-50LT相当)	――	9,800
シャープ CZ-652C(X68000PROⅡ)	――	29,800
MSXシリーズ 各種		
パナソニック FS-A1(MSX2)	29,800	11,800
パナソニック FS-A1ST(MSX turboR)	87,800	特 価
SONY HB-F1Ⅱ(MSX2)	29,800	9,800
SONY HBD-F1(MSX用FDD)	――	特 価
各 社 MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR 多数	――	3,000より
その他の周辺機器		
各 社 4倍速CD-ROM	――	9,800より
エプソン MJ-700V2C(カラーインクジェットプリンタ)	99,800	32,800より
各 種 PC98対応ディスプレイ	――	6,800より
シャープ PA-9550 (電子手帳)	59,800	8,800
N E C PC-RG122(インテリジェントレジスター) 新品	――	54,800
各 社 業務用ゲーム筐体(家庭用電源で動作します)	――	36,800より

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

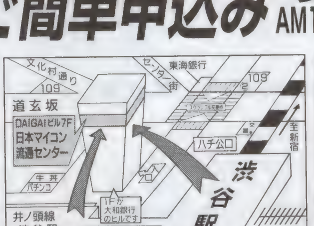
受付時間 AM10:00~PM8:00

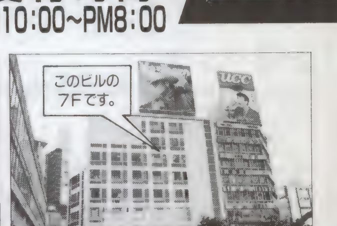
買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売 申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他 お問合せ ご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F





●**お振込先**(用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊬6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊬1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊬2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊬451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX 受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

パソコンリサイクルのベストショップ 日本マイコン流通センター

エプソン PC-286C-STD

89%引　定価￥198,000



★PC-286C-STD
98互換
●PC-9801用の豊富なソフトが動作可能
●キーボード一体型のコンパクトボディ

特価 **￥19,800**

NEC PC-9801T/F51

91%引　定価￥850,000



★PC-9801T/F51
●TFTカラー液晶内蔵
●FDD 2 ドライブ、HDD40MB
さらに拡張スロットを2スロット装備、FM音源を増設すれば省スペースゲーム機が完成！

特価 **￥69,800**

回数	1回目	2回目以降
12回	￥7,427	￥6,400

クレジット表は、消費税込みの価格です

NEC PC-9801RX

(本体＋アナログディスプレイ)



★PC-9801RX
●CPUにi286 (12MHz)を搭載したベストセラー16ビットマシン
●メモリー640KB標準搭載
●5インチ　2ドライブ内蔵
●ゲーム、練習機に最適の入門用ディスプレイをセット
●さらにプラス￥2,000でHDDモデルに変更可能
DXに変更する時プラス　￥3,000

特価 **￥19,800**

在庫価格一覧表

中古商品につき、数に限りがございます。お電話はお早めに!!

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
CPU		
IBM	5523-SJ4	￥32,800
松下	CV-M353FD	￥9,800
富士通	FM-TOWNS MARTY	￥12,800
富士通	FM-TOWNS SH2	￥22,800
富士通	FM-TOWNS1S	￥16,800
富士通	FM-TOWNS2	￥12,800
富士通	FM-TOWNS20F	￥16,800
富士通	FM-TOWNSⅡCX20	￥19,800
富士通	FM-TOWNSⅡCX20	￥22,800
富士通	FM-TOWNSⅡHR20	￥37,800
富士通	FM-TOWNSⅡME20A	￥42,800
富士通	FM-TOWNSⅡUR20	￥54,800
富士通	FM-TOWNSⅡUX20	￥32,800
富士通	FMV-TOWNS H	￥188,000
富士通	FMV5DH3	￥198,000
富士通	FMV5DSE51	￥184,000
エプソン	PC-286B-STD	￥28,800
エプソン	PC-286C-STD	￥19,800
エプソン	PC-286LE-H20	￥16,800
エプソン	PC-286LS-H40	￥32,800
エプソン	PC-386M-STD	￥24,800
エプソン	PC-386NAR2	￥39,800
エプソン	PC-386P2	￥29,800
NEC	PC-9801BX2/U2	￥39,800
NEC	PC-9801DS2	￥22,800
NEC	PC-9801FX2	￥31,800
NEC	PC-9801FX/U2	￥27,800
NEC	PC-9821Cb10/TA	￥183,000
NEC	PC-9821Cb2	￥74,800
NEC	PC-9821Cs2/S2	￥86,800
NEC	PC-9821Cx13/S7M	￥278,000
NEC	PC-9821Na12/H10	￥328,000
NEC	PC-9821Xa7/C4	￥99,800
NEC	PC-98XL4	￥19,800
エプソン	VM466R	￥39,800
松下	FS-A1	￥22,800
松下	FS-A1ST	￥74,800
ゲーム機		
松下	FZ-10	￥12,800
NEC	PC-Engine DUO RX	￥12,800
NEC	PC-FX	￥24,800
SONY	PlayStation	￥14,800
SEGA	SEGA SATURN	￥15,800
任天堂	スーパーファミコン	￥7,800
任天堂	バーチャルボーイ	￥9,800
SEGA	レーシングコントローラー	￥3,200
ハドソン	天の声2	￥4,800
CRT		
シャープ	14M-522C	￥4,800
αデータ	ACM-215	￥29,800
DENON	BD-410	￥9,800
三洋電機	CMT-B14H2	￥12,800
三洋	CMT-D14UM5	￥14,800
富士通	FMT-DP531	￥24,800
富士通	FMT-DP533	￥24,800
富士通	FMT-DP535	￥29,800
富士通	FMT-DP5351	￥23,800
富士通	FMV-831	￥32,800
東映	FTC-12GTU-H	￥3,800
HYUNDAI	HCM-401J	￥9,800
SONY	KX-20HF3	￥42,800
	LCD-25	￥9,800
飯山電機	MF-5015	￥32,800
アイテクソン	MF-8615A	￥32,800
NEC	N5913L	￥9,800
NEC	N5923	￥3,000
NEC	N5924	￥3,000
NEC	N5925U	￥9,800
NEC	PC-KD551K	￥4,800
NEC	PC-KD854N	￥12,800
NEC	PC-KD862	￥9,800
NEC	PC-KD863S	￥16,800
NEC	PC-KM171	￥14,800
NEC	PC-TV352	￥32,800
NEC	PC-TV353	￥29,800
コンパック	VGAモニタ	￥14,800
三菱	XC-1498C	￥12,800
プリンタ／オプション		
エプソン	AP-300	￥9,800
エプソン	AP-900PC	￥12,800
キヤノン	BJ-10V (W)	￥9,800
キヤノン	BJ-10VLite	￥12,800
キヤノン	BJ-130J	￥9,800
キヤノン	BJC-210J	￥19,800
シャープ	CZ-8PC2	￥6,800
シャープ	CZ-8PC3	￥4,800
シャープ	CZ-8PC4-GY	￥12,800
シャープ	CZ-8PC5	￥7,800
シャープ	CZ-8PD2R	￥3,800
シャープ	CZ-8PG2	￥6,800
富士通	FMJP101G	￥9,800
富士通	FMXY-133	￥9,800
スター	JR-200CL	￥11,800
ブラザー	M-1024F	￥9,800
富士通	MB27410	￥9,800
エプソン	MJ-500	￥9,800
シャープ	MZ-1P07	￥3,800
NEC	N5154-29	￥7,800
NEC	NM-9700	￥8,800
NEC	NM-9900	￥8,800
NEC	PC-PR101/J110	￥14,800
NEC	PC-PR101/TN103	￥14,800
NEC	PC-PR2000/4	￥49,800
NEC	PC-PR406LP2	￥38,000
エプソン	AP1000CSF	￥3,800
キヤノン	ASF-6420	￥5,200
富士通	F6163SF2	￥3,800
富士通	FMJP-101CG	￥3,800
エプソン	MJ-500PCF	￥3,800
NEC	PC-PR201GS-03	￥4,800
NEC	PC-PR201T-15	￥4,800
ブラザー	SF-20	￥4,800
RAM		
コンピューターリサーチ	1MB SIMMメモリー	￥3,800
I/Oデータ	98Fellow用8M	￥16,800
I/Oデータ	98NTⅡ-4MB	￥8,800
アドテック	ADF-8M72S	￥16,800
I/Oデータ	DV-SIM36-4M	￥7,800
メルコ	EAC-4M	￥7,800
メルコ	ECS-4000S	￥19,800
メルコ	EFB-4M	￥7,800
メルコ	ENA-4000	￥7,800

中古パソコン 月々￥3,000より

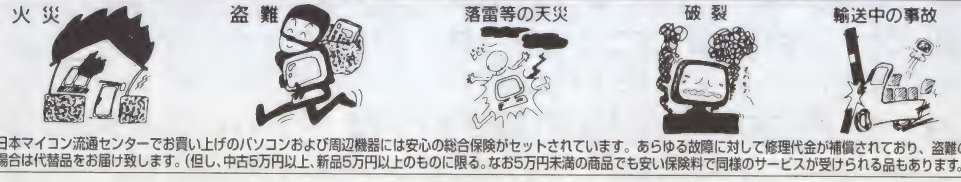
商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！
もちろん盗難や火災でも安心！

火災　盗難　落雷等の天災　破裂　輸送中の事故



日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

業界初のショッピングプロテクト

1.今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。(但し、1商品￥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2.1商品￥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3.総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4.保証と補償の違いについて
4-1) 総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
4-2) 保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

※誠に勝手ながら8／11(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00~PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
● 配達日指定
● 時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込みお問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3～60回　均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に！全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　ニコス　ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

販売スタッフ募集中！
高卒以上、18~25才くらい迄
初任給　185,000以上
★週休2日制★
〈詳細は〉
03-3770-9911
人事課まで

中古通販発祥の地 日本マイコン流通センター

近頃はゲームソフトの買取りをしていないお店もあるそうですが…うちならどんな機種でもOKです。

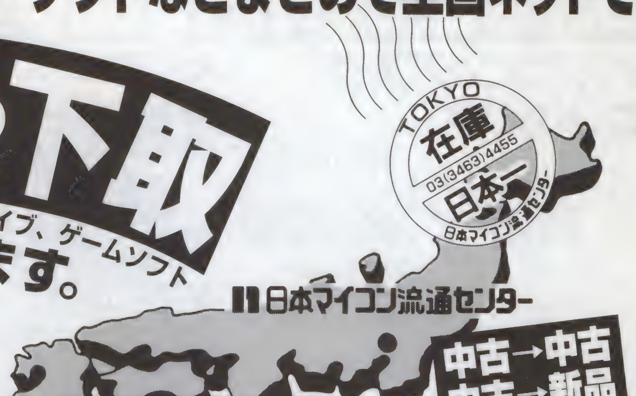
※誠に勝手ながら8/11(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

パソコン・ゲーム機・周辺機器・ソフトなどまとめて全国ネットで

高価買取・下取

98、DOS/V、FMタウンズ、HDD、CD-ドライブ、ゲームソフト

特に高く買います。



高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

あなたのハード・ソフト共に高価買取り

広告6ページ目にぜひ送って欲しい商品のリストがございます。ご覧下さい。

ゲームソフトも高価買取り中!!

こんなに簡単!タイプ別、申込方法

下記の申込書をご記入のうえ……

買い替えの方	お売りになりたい方 ハード	お売りになりたい方 ソフト
買い換え希望の商品を記入して下さい。	ソフトや周辺機器もいっしょに送ってください。	「パソコン用（WINDOWS大歓迎」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」用のソフトをお送り下さい。

下記の申込書と一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455**（代）
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

買い替えの方	お売りになりたい方
検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。	検査が済み次第、早急に高価買い取り代金を為替、書留、振込みなどでお届けいたします。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。 ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

キリトリ線

《買取申込書》

年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。

フリガナ		生年月日	電話番号
氏名	印	昭和・平成　年　月　日生(　才)	(　　)　ー
住所	〒		

※18才未満の方は、下記の承諾書を保護者の方に記入してもらって下さい。

下記の品物を売却することを承諾いたします。	保護者氏名	印

メーカー	商品名	メーカー	商品名

★上記の申込み方法をみて、ご記入のうえ商品と共にお送り下さい。 ★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

6 新品&買取りのページ

新品周辺機器もご一緒に!!

パソコンデスク PJ-577

定価¥21,000

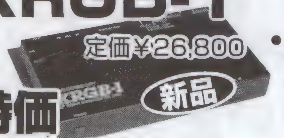
特価 ¥12,800

サイズ 740D×640W×1364H
スライドキーボードテーブル&スライドマウステーブル／中板は2段階に設定できます。



★いすは別売りです。
特価 ¥9,800

大人気!! スキャンコンバータ XRGB-1



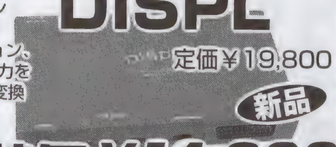
定価¥26,800

新品

- ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン（15KHz/31KHz）に
- SFC、プレイステーション、サターンほかのRGB出力をパソコンモニター用に変換

特価 ¥22,800

電波新聞社 DISPL

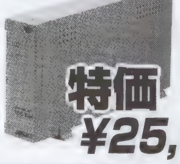


定価¥19,800

新品

特価 ¥14,800

各社 1Gハードディスク



特価 ¥25,800より

98用フルキーボード



お持ちのディスクトップパソコンの予備に、ノートパソコンにぴったり

特価 ¥8,400

今月の高価買取指定商品

メーカー・商品名		買取り価格	メーカー・商品名		買取り価格
富士通	FMV-5DSE25	~¥188,000	NEC	PC-9821V13/S5 (E2/F2)	~¥155,000
富士通	FMV-5DSE27	~¥200,000	NEC	PC-9821XV20W30	~¥320,000
富士通	FMV-5DSP25	~¥200,000	NEC	PC-9821XV13W16	~¥160,000
富士通	FMV-5DSP27	~¥215,000	NEC	PC-9821XA13W12	~¥135,000
富士通	FMV-5DTE25	~¥200,000	NEC	PC-9821XC13M7	~¥210,000
富士通	FMV-5DTS27	~¥254,000	NEC	PC-9821Ct16/F	~¥220,000
富士通	FMV-5DTP27	~¥360,000	NEC	PC-9821Cr13/T	~¥160,000
富士通	FMV-TOWNS H2	~¥142,000	NEC	PC-9821Cx13/S7M	~¥170,000
富士通	FMV-TOWNS GE	~¥140,000	NEC	PC-9821Cu10/T	~¥130,000
富士通	FMV-TOWNS GM	~¥158,000	NEC	PC-9821Ne	~ ¥64,000
富士通	FM-TOWNSⅡ HC53M	~¥120,000	NEC	PC-9801NX/C	~ ¥40,000
富士通	FM-TOWNSⅡ Fresh FT	~ ¥60,000	NEC	PC-9801NS/R	~ ¥32,000
富士通	FM-TOWNSⅡ Fresh FS	~ ¥55,000	バンダイ	ピピン @	~ ¥28,000
NEC	PC-9821V20/M7	~¥300,000	セガ	サターン	~ ¥9,000
NEC	PC-9821V16/M7	~¥250,000	SONY	プレイステーション	~ ¥9,000
NEC	PC-9821V16/S5 (C2/D2)	~¥180,000	任天堂	NINTENDO 64	~ ¥20,000

タイトル	機種	定価	タイトル	機種	定価
AMAZING JUNGLE	WIN	¥5,800	♡ブルーアイズ	WIN	¥8,800
bad mojo 日本語版	WIN	¥9,800	プリンセスメーカー for WINDOWS95	WIN95	¥14,800
CONFIG-ROM	WIN	¥5,800	♡ぺろぺろCandy	98	¥8,800
H	WIN	¥9,800	♡ポニーテールアンソロジー VOL.3	98/CD	¥4,800
MELTY CUBE	WIN95	¥9,800	♡まじかる・パニック	98/CD	¥8,800
♡OH! きつねさま	WIN95	¥7,800	♡ももこちゃん for me	WIN	¥7,800
♡PIL caSEX	98	¥5,500	ラストガーディアン2	98	¥9,800
♡Pia キャロットへようこそ	98/CD	¥7,800	♡暗闘	98	¥8,800
♡SEEK地下室の牝奴隷達	WIN	¥7,500	将棋最強2 for Windows95	WIN95	¥12,800
The legend of EDEN2	WIN95	¥6,800	♡人形使い2	98	¥9,800
かると赤ずきんチャチャ	WIN	¥6,214	大戦略 for Windows95	WIN	¥7,800
ゴジラ・ムービースタジオ・ツアー	WIN	¥8,800	♡注射器	98/WIN	¥7,800
スタンバイ Say You!	WIN	¥9,800	♡追憶	98	¥8,800
バミューダシンドローム	WIN	¥8,800	♡憂楼（ユーロウ）	98	¥7,800
♡ビジターズ・ラプソディー	98/CD	¥8,800	♡夕霧	98	¥8,800
ファーランドストーリー狂神の都	WIN95	¥9,800			

カードの利用も全国OK!!

オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
（但し、1品5万円以上）

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より

※誠に勝手ながら8／11（日）は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

受付時間 AM10:00~PM8:00

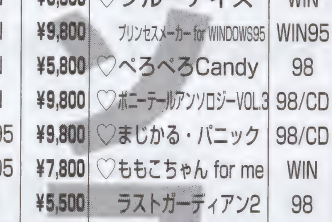
買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

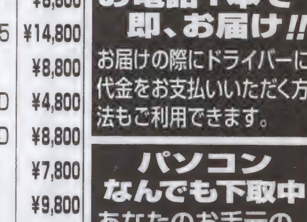
通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F





●お振込先（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊬6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊬1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊬2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊬451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中

申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX. 03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

5 新品のページ

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! 通話料無料 0120-01-7773 年中無休 AM10:00~PM8:00

かかり難い場合やお問合せは 03-3463-4455 FAXでのお申込みは 03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F ※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2：00～6：00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK
クレジット大歓迎
全商品完全保証付

※誠に勝手ながら8／11(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

お電話1本で簡単申込み 03-3463-4455 年中無休 AM10:00~PM7:00 全国通信販売

便利な配送システム
- 配達日指定
- 時間帯指定 (午前・午後・夜間)

24時間FAX受付 見積りやお申込みお問合せなどOK 03-3463-4454

代金引換配送も可能 お電話1本で即、お届け!! お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3～60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!! オリコ アメックス JCB VISA UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付 (但し、1品5万円以上)

(ベーマガ 9月号)

最新型勢揃い!! 大好評お好み チョイスセット

❶NEC PC-9821XC13/S5
(98MATE Pentium 133MHz HDD1.2G) (A/B)

PC-9821XC13/S5 定価 ¥338,000 下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥247,000 月々¥23,600の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

PC-9821XC13/M7 (A/B) 定価 ¥408,000 セット特価 ¥353,000

❷NEC PC-9821V20/M7
98MATE VALUESTAR (Pentium 200MHz HDD3G) (C2/D2)

PC-9821V20/M7 (C2/D2) 定価 ¥690,000 下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥512,000 月々¥49,000の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

PC-9821V20/M7 (E2/F2) 定価 ¥720,000 セット特価 ¥572,000

❸NEC PC-9821V16/S5
98MATE VALUESTAR (Pentium 166MHz HDD1.6G) (C2/D2)

PC-9821V16/S5 (C2/D2) 定価 ¥368,000 下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥286,000 月々¥27,300の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

PC-9821V16/M7 (C2/D2) 定価 ¥600,000 セット特価 ¥487,000

❹NEC PC-9821V13/S5R
98MATE VALUESTAR (C2/D2) (Pentium 133MHz HDD850B)

PC-9821V13/S5R 定価 ¥308,000 下記のセットからどれでも1つ

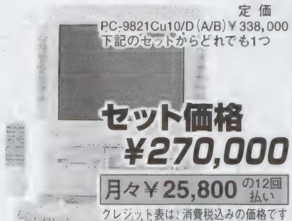


セット価格 ¥247,000 月々¥23,600の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

PC-9821V13/S5R (E2/FE) 定価 ¥338,000 セット特価 ¥269,000

❺NEC PC-9821Cu10/D
98MATE CanBe (A／B) (Pentium 100MHz HDD1.2GB)

PC-9821Cu10/D (A/B) 定価 ¥338,000 下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥270,000 月々¥25,800の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821Cr13/T (A/B)	¥398,000	¥307,000
PC-9821Cu16/F (A/B)	¥498,000	¥382,000

❻NEC PC-9821Cb2/B
98MATE CanBe (486DX2/66MHz HDD850MB)

PC-9821Cb2/B 定価 ¥228,000 下記のセットからどれでも1つ

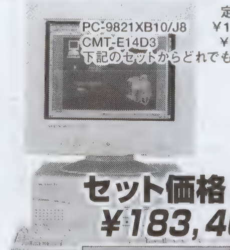


セット価格 ¥113,800 月々¥10,800の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

PC-9821Cb2/M 定価 ¥298,000 セット特価 ¥149,000

❼NEC PC-9821XB10/J8
(98MATE Pentium 100MHz HDD850M)

PC-9821XB10/J8 定価 ¥173,000 CMT-E14D3 ¥59,800 下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥183,400 月々¥17,500の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

❽富士通 FMV-TOWNS Fresh GE (1/2)
(Pentium 120MHz)

FMVTW-GT (1/2) 定価 ¥358,000 下記のセットからどれでも1つ

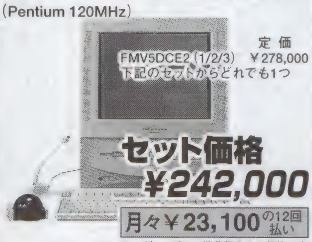


セット価格 ¥304,000 月々¥29,000の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-TOWNS Fresh GM (1/2)	¥418,000	¥357,000
FMV-TOWNSモデルH2 (CRTセット)	¥318,000	¥305,200

❾富士通 FMV-DESKPOWER CE2 (1/2/3)
(Pentium 120MHz)

FMV5DCE2 (1/2/3) 定価 ¥278,000 下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥242,000 月々¥23,100の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

FMV-DESKPOWER CM2 (1/2/3) 定価 ¥338,000 セット特価 ¥298,000

❿富士通 FMV-DESKPOWER SE25 (1/2/3)
(Pentium 133MHz)

FMV5DSE25 (1/2/3) 定価 ¥308,000 下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥266,000 月々¥25,400の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

FMV-DESKPOWER SE27 (1/2/3) 定価 ¥348,000 セット特価 ¥308,000

⓫富士通 FMV-DESKPOWER SP25 (1/2/3)
(Pentium 150MHz)

FMV5DSP25 (1/2/3) 定価 ¥348,000 下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥307,000 月々¥29,300の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

FMV-DESKPOWER SP27 (1/2/3) 定価 ¥388,000 セット特価 ¥337,000

⓬富士通 FMV-DESKPOWER TE25 (1/2/3)
(Pentium 133MHz)

FMV5DTE25 (1/2/3) 定価 ¥358,000 下記のセットからどれでも1つ



セット価格 ¥304,000 月々¥29,000の12回払い クレジット表は、消費税込みの価格です

FMV-DESKPOWER	定価	セット特価
TS27 (1/2/3)	¥438,000	¥367,000
TS27 (1M/2M/3M)	¥488,000	¥412,000
TP27 (1/2/3)	¥588,000	¥502,000

上記のセットをご注文のお客様は下からお好みの1パックをお選び下さい。

人気ゲームパック1 98	定価
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫	¥12,800
ラストガーディアン2	¥9,800
ディスクステーション11号	¥1,980

人気ゲームパック2 WIN	定価
ファーランドストーリー狂神の都	¥9,800
コンフィグロム	¥5,800
バミューダシンドローム	¥8,800

人気ゲームパック3 WIN	定価
H	¥9,800
メルティキューブ	¥8,800
かると赤ずきんチャチャ	¥6,214

人気ゲームパック4 WIN	定価
プリンセスメーカー2WIN	¥14,800
エーベルージュ	¥9,800

人気ゲームパック5 98	定価
下級生	¥9,800
痕 きずあと	¥8,800
ポニーテルアンソロジーVOL3	¥4,800

人気ゲームパック6 WIN	定価
ブルーアイズ	¥8,800
禁断の血族 WIN95	¥8,800
遊人 校内写生	¥6,800

カラーインクジェットプリンタ ケーブルセット	
NEC PC-PR101/J	¥54,800

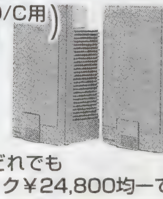
パソコンデスク & チェアー		
シグマ	PJ-577	¥21,000
	SG-30GL	¥12,000

ゲーム環境をグレードアップ 定価

オーディオテクニカAT-33SP ¥15,000

NEC 各種増設用FDD 各¥15,000

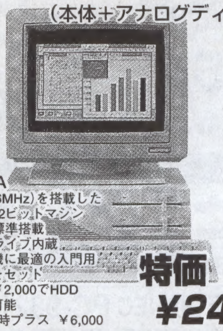
(PC-9821Vセパレートタイプ用 PC-9821XA-E02)
(PC-9821CXシリーズ用 PC-9821CX2-E02)
(PC-9821CB・V10/C用 PC-9821CB2-E01)



※さらに追加の場合はどれでも1パック¥24,800均一です。

買って安心
使って便利!! 日本マイコン流通センター

NEC PC-9801RA
(本体+アナログディスプレイ)



★PC-9801RA
- ●CPUにi386 (16MHz) を搭載したベストセラー32ビットマシン
- ●メモリー1.6B標準搭載
- ●5インチ 2ドライブ内蔵
- ●ゲーム、練習機に最適の入門用ディスプレイをセット
- ●さらにプラス¥2,000でHDDモデルに変更可能
  DAに変更する時プラス ¥6,000

特価 **¥24,800**

SHARP X68000PRO

92%引

定価¥398,000



★CZ-652C

特価 **¥29,800**

各種ゲーム筐体（きょうたい）



大好評!

- ●これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
- ●これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適
- ●家庭用電源で動作します。

特価 **¥32,800より**

メーカー・商品 OR 型番		販売価格
RAM		
メルコ	ENL-16M	¥29,800
メルコ	ENP-8M	¥16,800
I/Oデータ	EP-SIMn-2M	¥6,800
メルコ	EXA-16M	¥29,800
I/Oデータ	FJ-SIM32-2M	¥6,800
I/Oデータ	FJ-SIM32-8M	¥20,800
F.TEC	FTO-432S5-166G	¥32,800
I/Oデータ	NE-AP3-128K	¥12,800
I/Oデータ	NE-SIM32-H4M	¥8,800
メルコ	NE34A-4M	¥7,800
I/Oデータ	NE34A-8M	¥17,800
I/Oデータ	NX34-4M	¥8,800
I/Oデータ	PIO-31SS	¥9,800
I/Oデータ	PIO-9234G-8MF	¥16,800
I/Oデータ	PIO-CS134-4M	¥9,800
I/Oデータ	PIO-DA134-8M相当	¥16,800
エレコム	PM-4B	¥10,800
八戸ファーム	TOWNS用2M	¥6,800
八戸ファーム	TOWNS用4MB	¥9,800
富士通	TOWNS用8MB	¥19,800
メルコ	VMB-P8M	¥16,800
メルコ	XMC-2000E	¥4,800
FDD・HDD・CD-ROM		
IDOLジャパン	AFD-50W	¥14,800
コンピューターリサーチ	CRC-FD3.5WH	¥7,800
アキュレート	FD-5W	¥9,800
ポップ通商	KMF-35F	¥6,800
NEC	PC-9821A2-E01	¥9,800
日本アルトス	Birth240FX	¥16,800
エレコム	EN-98BOX	¥23,800
ICM	ER-80	¥6,800
アーバンコーポレ	HDIT360	¥21,800
ロジテック	LHD-FM240K	¥17,800
NEC	PC-HF103R	¥8,800
アイドルJ	SCSI HDD340MB	¥22,800
ロジテック	SHD-B240N-FMX	¥17,800
ニューテック	TOWNS内蔵用200MB	¥18,800
ニューテック	TOWNS用232MB	¥15,800
ITEC	TX-130B	¥5,800
緑電子	びるとN200	¥14,800

メーカー・商品 OR 型番		販売価格
ICM	CD-620S-N	¥9,800
ICM	CD-630S-M	¥9,800
I/Oデータ	CDB-N60	¥14,800
I/Oデータ	CDG-MX2	¥9,800
I/Oデータ	CDG-SX4/98	¥16,800
I/Oデータ	CDG-TX4A	¥16,800
I/Oデータ	CDG-TX4A	¥16,800
メルコ	CDI-3FB	¥19,800
プレクスター	PX45CH	¥14,800
その他		
インテル	A80387-16	¥3,000
シャープ	CZ6BP1	¥10,800
富士通	FMT-3264	¥29,800
メルコ	HCX-33TS	¥9,800
メルコ	HNS-25T	¥14,800
インテル	i486DX2/66	¥9,800
インテル	JBOXDX20DP66	¥9,800
NEC	PC-9801NX/C-01	¥12,800
NEC	PC-98RL-03	¥3,000
インテル	SXODP50	¥7,800
アセットコア	Viper486	¥6,800
東京ニーズ	MF-101	¥9,800
I/Oデータ	GA-DRV4/98	¥29,800
NEC	PC-9801-99	¥9,800
カノープス	PowerWindowT64S	¥19,800
エレコム	EIF-98FB	¥12,800
THKシステム	EX98-F05	¥7,800
R&D	FDA-36	¥4,800
富士通	FMV-123	¥14,800
エプソン	GT40SPIF	¥3,800
エプソン	GT65RSPRB	¥3,800
メルコ	IFN-92S	¥12,800
NEC	PC-9801-87	¥9,800
カノープス	Super CVI (CIM-1104)	¥9,800
ローランド	Super MPU/PC	¥9,800
システムサコム	SX-68M	¥9,800
ローランド	SC-55MkⅡ	¥32,800
ローランド	SC-88	¥69,800
ヤマハ	TG-100	¥28,000
KAWAI	XC-3	¥28,000
シャープ	CZ-6TU-BK	¥29,800

メーカー・商品 OR 型番		販売価格
富士通	FMT-KB101A	¥2,800
富士通	FMT-KB105	¥2,800
富士通	FMT-KB202A	¥3,200
富士通	FMT-KB205	¥3,800
富士通	FMT-KB501	¥2,800
八戸ファーム	CRTA-03E	¥6,800
電波新聞社	XPC-1V	¥7,800
富士通	FMSC-6111G	¥29,800
FUJIX	FV-7	¥19,800
エプソン	GT-6500WIN	¥29,800
オムロン	HS20G-BD	¥29,800
シャープ	JX-40	¥14,800
NEOS	NeoscanHandColor	¥14,800
NEC	PC-IN503H	¥24,800
NEC	PC-IN700/4C	¥44,800
シャープ	CZ-6ST1B	¥2,800
富士通	FMT-SP101	¥9,800
SONY	SRS-PC300D	¥7,800
I/Oデータ	GI-98	¥29,800
日本テクサ	PRO-DUCER	¥9,800
富士通	OAMO-221	¥2,800
ブラザー	CD-1000	¥9,800
日成電機	FM2814	¥17,800
富士通	FMM-CM301	¥12,800
東芝	JWT2094B	¥4,800
マイクロコア	MC24FA5-P	¥6,800
オムロン	MD24FB10V	¥7,800
松下	TO-702H	¥6,800
NEC	PWP-PEN2	¥7,800
松下	CF-VEW213D	¥9,800
八戸ファーム	FM-STATION	¥9,800
SNE	MIDI オーケストラ	¥12,800
I/Oデータ	MX2-2B	¥16,800
NEC	PC-9801-86	¥16,800
NEC	PC-9801N-J04	¥19,800
クリエイティブメ	SB98AYM/98	¥12,800
メルコ	SRN-F	¥12,800
富士通	FMT-602	¥16,800
サンケンエレクトリック	MPS-500JH	¥9,800
シャープ	PA-8800	¥6,800
カシオ	RX-10	¥7,800

大好評! 各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!! 通信販売OK!! (ソフトの指定はできません)

お知らせ 誠に勝手ながら8/11(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

お詫び
今月号でFM-TOWNS用中古ソフト通信販売再開第2弾の受付を開始する予定でしたが、大反響につき申し訳ございませんが、今回はお休みさせて頂きます。

※誠に勝手ながら8/11(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA UC DC ニコス ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

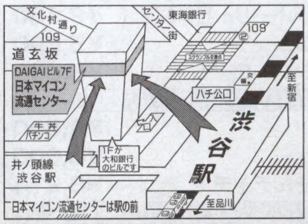
代金引換配送も可能 お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00～PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773
通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773
その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F





●お振込先 (用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

ブランディッシュ

最新作



Brandish VT

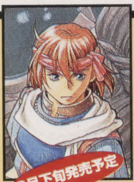
近日発売！

クォータービュー視点になり、トラップの程度が格段にアップ。より手ごわくなった罠が行く手をさえぎる。さらに、「盗」「祈」「伏」等の特殊操作が増え、戦闘の緊張感がより高まった。また、ブラ3で好評のマルチキャラクターシナリオシステムがさらに進化。選んだキャラでシナリオやマップが変わり、さらに隠しパラメータとして善と悪の属性が追加。善に徹するか、悪を極めるかはプレイヤーの自由。属性の変化により、ストーリーが分岐し、エンディングも変わる！

ブランディッシュVT
PC-9800/9821シリーズ

98キャンペーン 98MULTi CanBe / VALUESTAR 専用版新発売

面倒なインストールの手間なし、CD-ROMをセットするだけで簡単にゲームスタート！（Windows95オートプレイ対応）



■朱紅い雫
PC98CanBe／VALUESTAR専用版
CD−ROM
価格　12,800円
120以上のオープンシナリオ、精霊魔法パーティキャラの自由な選択等。新システム満載の英伝シリーズ最新作が、オートプレイ＆クリックスタートのCan Be／VALUE STAR専用版で新発売！
8月下旬発売予定



■白き魔女
PC98CanBe／VALUESTAR専用版
CD−ROM
キャンペーン
特別価格　10,800円
あの感動が甦る。名作「白き魔女」が新パッケージになり、さらにお求めやすい価格で再登場。
パソコンRPG初心者にお薦めです。
8月下旬発売予定



■ブランディッシュ
■ブランディッシュ2
■ブランディッシュ3
PC98CanBe／VALUESTAR専用版
CD−ROM
キャンペーン特別廉価版　各4,800円
特別セット価格　9,980円
8月下旬発売予定



■Revivalザナドゥ
■Revivalザナドゥ2 REMIX
PC98CanBe／VALUESTAR専用版
CD−ROM
キャンペーン特別廉価版　各3,800円
特別セット価格　5,800円
8月下旬発売予定

パッケージのキャンペーンシールが目印！

ブランディッシュVT 体験版がもれなくプレゼント！　超新作のブランディッシュVTを体験できるビックチャンス！

応募者全員プレゼント！ ブランディッシュVTテレカ＆マウスマット　詳しくは上記商品のパッケージに入っている応募用紙をご覧下さい。

封入特典 ファルコムミュージックサンプラー　最新ファルコムのミュージックサンプル集が付いています（廉価版/セット版除く）。

朱紅い雫 THE LEGEND OF HEROES IV MIDI Collection [Standard MIDI files]
ALL MUSIC COMPOSED by Sound Team jdk
8月下旬発売予定



Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190　東京都立川市曙町1-14-13　☎0425(27)6501

定価500円(本体485円) 雑誌18361-09 T1018361090508

第十五巻第九号通巻一七一号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九六年八月二十五日印刷 一九九六年九月一日発行

電波新聞社 〒141東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'96

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

9

楽しもう インターネット
はじめよう パソコン通信

とじ込み付録

すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる！全238本の新作情報と売れ筋情報が満載！

電波新聞社